GAME BOY ADVANCE™

AGB-BPPP-NHAU

Pokémon PINBALL

RUBY&SAPPHIRE

INSTRUCTION BOOKLET

The Pokémon Company

Nintendo

[1202/HAU/AGB]

This seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Product.

Thank you for selecting the POKéMON PINBALL™ RUBY&SAPPHIRE Game Pak for the Nintendo® Game Boy Advance™ System.

IMPORTANT: Please carefully read the separate Consumer Information and Precaution booklet included with this product before using your Game Boy Advance™, Game Pak, or accessory. The booklet also contains important warranty and hotline information.

BELANGRIJK: Lees, voordat u de Game Boy Advance™, de spelcassette of het accessoire gebruikt, aandachtig de apart bijgesloten consumenteninformatie en voorzorgmaatregelen door. Deze handleiding bevat belangrijke informatie met betrekking tot de garantie en de Nintendo helpdesk.

Please read this instruction booklet thoroughly to ensure maximum enjoyment of your new game. Always save this book for future reference.

Lees deze handleiding goed door om zoveel mogelijk plezier van dit spel te hebben en bewaar hem ook om er later iets in op te zoeken.

© 2003 Pokémon.
© 1995–2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Developed by Jupiter Corp.
TM, ® and Pokémon character names are trademarks of Nintendo.
© 2003 Nintendo.

CONTENTS

BASIC CONTROLS	4	ABOUT THE MART	34
HOW TO START AND SAVE	6	FIELD FEATURES	36
HOW TO PLAY	10	INDIVIDUAL FEATURES	40
RUBY FIELD/SAPPHIRE FIELD	12	BONUS FIELDS	44
CATCH 'EM MODE	14	POINT VALUES	47
TRAVEL MODE	18	ABOUT TRANSMISSIONS	48
ABOUT THE AREAS	22	INDEX	50
EVO MODE	26	CREDITS	54
EGG MODE	30		

BASIC CONTROLS

+ CONTROL PAD

MOVE CURSOR

Move the cursor on the game and menu screens.

LEFT FLIPPER

Press Left on the + Control Pad to use the Left Flipper.

MOVE PIKACHU LEFT

Press Left on the + Control Pad to move PIKACHU to the Left Out Lane.

L BUTTON

TILT THE FIELD

Tilt the Field to the right. If pressed with the R Button, the Field will tilt up.

R BUTTON

TILT THE FIELD

Tilt the Field to the left. If pressed with the L Button, the Field will tilt up.

A BUTTON

OK

Confirms selections on menu and game screens.

SHOOT

Shoot the Poké Ball.

RIGHT FLIPPER

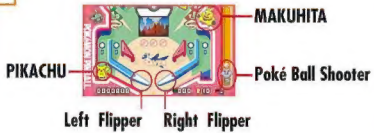
Use the Right Flipper.

MOVE PIKACHU

Move PIKACHU to the Right Out Lane.

MAKUHITA PUNCH

MAKUHITA can punch the Ball on the Ruby Field.



START

PAUSE THE GAME

Temporarily pauses the game. Select CANCEL to go back to the game. To stop playing, select SAVE and the game will be saved.

SELECT

Not used.

B BUTTON

CANCEL

Cancel a selection.

Buttons can be changed with BUTTON CONFIG (see page 8). If a Button is not working, please check your Button Configuration.

HOW TO START AND SAVE

The screen on the right will appear once you've turned the game on. This screen is an indication that game play can be enhanced when using the Game Boy Player™ (sold separately). With Pokémon Pinball™ Ruby&Sapphire, the NINTENDO GAMECUBE™ Controller (sold separately) will rumble when the Game Boy Player is used.

Next the **Title Screen** will appear. Once either START or the A Button are pressed, the **Menu Screen** will be displayed. Use the ✚ Control Pad to select an option and then press the A Button to confirm your selection.

When you are playing Pokémon Pinball Ruby&Sapphire for the first time and you turn your Game Boy Advance™ system on, the **Language Selection Screen** appears. Choose one of the five languages using the ✚ Control Pad and confirm your choice by pressing the A Button. You can change the language later using the LANGUAGE option in the **Main Menu**.

▷▷▷ GAME START

When GAME START is selected, the screen will change to the RUBY or SAPPHIRE **Field Select Screen**. Select either Field with the ✚ Control Pad and press the A Button to proceed. Once the Field is selected, the BALL SPEED can be set to either NORMAL or SLOW. Then the game will start.

▷▷▷ NEW GAME

This will be displayed if you have saved game data. If you select NEW GAME, the game will start over.

- The Pokémon you've already caught will always remain in your POKéDEX.
- The suspended game data won't be deleted unless you save the game after selecting NEW GAME.

▷▷▷ CONTINUE

This will be displayed when you have suspended game data. You can continue the game from where you saved it.

- The suspended game data will be automatically deleted when you select CONTINUE.

▷▷▷ POKéDEX

Information is recorded here about Pokémon you've seen and caught. Pokémon you've only seen will have their name and a silhouette displayed. Pokémon caught in the RUBY and SAPPHIRE Fields will be recorded in the same POKéDEX. Pokémon you have not caught, but have received from your friends using the Game Boy Advance Game Link™ cable (sold separately), will be displayed in a dark window (see page 49).

OPTIONS

You can change the game settings and listen to the music.

- **SOUND TEST**

BGM: You can listen to the music in the game.
SE: You can listen to the sound effects in the game.

- **BUTTON CONFIG**
  (Changing the Button Configuration)

You can change the configuration of the Buttons. There are four different types of configurations: TYPE A to TYPE D.
When you play the game for the first time, it is set as TYPE A. You can select your own Button Configuration by selecting EDIT. Use the ✚ Control Pad to select the action you want to configure and confirm by pressing the A Button. The indication PRESS BUTTON will appear. Now, press any Button you want to set for that action (except START).

You can set up to two Buttons to have the same action for their Button Configuration.

- **RUMBLE**

When you are playing on a Game Boy Player, you can select ON or OFF for the RUMBLE Feature. If you turn it ON, your NINTENDO GAMECUBE Controller will rumble.

The Rumble Feature won't work in the following situations:
- When the Game Boy Advance or Game Boy Advance SP™ (each sold separately) is used as a controller.
- When other accessories are connected to the Game Boy Player.
- When a Game Boy Advance Game Link cable is being used for transmission.

There is no Rumble Feature in either the Game Boy Advance or Game Boy Advance SP system.

HI-SCORE

The eight highest scores for each the RUBY and SAPPHIRE Field are displayed here. Use the ✚ Control Pad to switch between the RUBY and SAPPHIRE Field Hi-Scores.

LANGUAGE

Choose one of the five languages using the ✚ Control Pad and confirm your choice by pressing the A Button.

To Save

- When you catch a Pokémon during game play, the caught Pokémon will automatically be saved in your POKéDEX.
- When the game is over and your score is high enough to enter the top eight, you will be able to register your name on the HI-SCORE list. Once you register your name, the score will be saved.
- Press START during game play and select SAVE. This will allow you to suspend game play and keep your current score.

COMPLETE YOUR POKéDEX!

There are two Pinball Fields in this game: the RUBY Field and the SAPPHIRE Field. Each Field has unique features, and the Pokémon you can catch on each are different.
Once you meet certain requirements, you'll activate CATCH 'EM MODE (see page 14). Also, there are **Evo Mode** (see page 26) to evolve your Pokémon and **Egg Mode** (see page 30) to HATCH an Egg.

AIM FOR THE HI-SCORE!

You'll start with three Balls. Aim for the HI-SCORE by using the Flippers on the right and left and try not to drop the Ball. If you meet certain requirements, you can get a better Hi-Score and go to Bonus Stages.

WHEN THE GAME IS OVER...

When you lose all the Balls, the game is over. If you get a great score, the score and your name will be saved on the **Hi-Score Screen**. Select the characters by using the ✚ Control Pad and confirm the selection with the A Button. Press the B Button to go back one character.

CHECK THE FIELD

RUBY FIELD / SAPPHIRE FIELD

1. SPOINK
2. Right Flipper
3. Left Flipper
4. Plunger Lane
5. Right Out Lane
6. Left Out Lane
7. Right Return Lane
8. Left Return Lane
9. Slingshot Bumpers
10. BALL SAVER Light
11. CATCH! Counter
12. Pokémon Panel
13. Center Hole
14. Right Loop
15. Left Loop
16. Spinner
17. POKéMON CENTER Ramp
18. Coin Loop
19. Catch 'em Arrows
20. Catch 'em Lane
21. Hole Light
22. SHARPEDO
23. Evolution Arrows
24. Ball Upgrade
25. MART Gate/EVO Gate
26. Field Multiplier Lane
27. Bumpers
28. BONUS MULTIPLIER Counter
29. CYNDAQUIL
30. Egg Stand
31. CHIKORITA Switch
32. LINOONE
33. MAKUHITA
34. NUZLEAF Loop
35. NUZLEAF
36. Formation Switch
37. BONUS MULTIPLIER Switch
38. Coin Arrows
39. GULPIN
40. PIKACHU

1. SPOINK
2. Right Flipper
3. Left Flipper
4. Plunger Lane
5. Right Out Lane
6. Left Out Lane
7. Right Return Lane
8. Left Return Lane
9. Slingshot Bumpers
10. BALL SAVER Light
11. CATCH! Counter
12. Pokémon Panel
13. Center Hole
14. Right Loop
15. Left Loop
16. Spinner
17. Coin Loop
18. Egg Loop
19. Egg Stand
20. Catch 'em Arrows
21. Catch 'em Lane
22. Hole Light
23. WAILMER
24. Evolution Arrows
25. Field Multiplier Lane
26. Bumpers
27. PELIPPER Switch
28. PELIPPER
29. BONUS MULTIPLIER Counter
30. PLUSLE Switch
31. MINUN Switch
32. POKéMON MART/Evo Gate
33. TV Screen
34. Coin Arrows
35. ZIGZAGOON Switch
36. SEEDOT Switch
37. PIKACHU

CATCH 'EM MODE

In this mode you can CATCH Pokémon. The caught Pokémon will be recorded to the POKéDEX automatically.

▷▷▷ CATCH 'EM MODE – RUBY FIELD

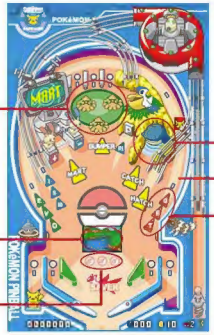
1. One Arrow is lit each time the Ball passes upward through the Right Loop.
   - When the Arrow is flashing, it is not considered lit.

2. When two or more Catch 'em Arrows are lit, shoot the Ball inside SHARPEDO to activate CATCH 'EM MODE. Different Pokémon will appear depending on if two or three Arrows are lit (see page 24).
   - Two Catch 'em Arrows are lit when the game is started.

3. When CATCH 'EM MODE is activated, the Pokémon Panel in the center will display a Pokémon's silhouette. Hit the CHINCHOU (BUMPER) three times to reveal the panel and make a Pokémon appear.

4. Hit the Pokémon three times with the Ball and you will CATCH that Pokémon.
   - There is a time limit of two minutes to CATCH a Pokémon in CATCH 'EM MODE.

▷▷▷ CATCH 'EM MODE – SAPPHIRE FIELD



1. One Arrow is lit each time the Ball passes upward through the Right Loop.
   - When the Arrow is flashing, it is not considered lit.

2. When two or more Catch 'em Arrows are lit, shoot the Ball inside WAILMER to activate CATCH 'EM MODE. Different Pokémon will appear depending on if two or three Arrows are lit (see page 25).
   - Two Catch 'em Arrows are lit when the game is started.

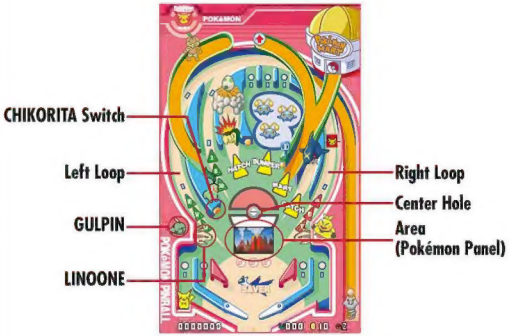
3. When CATCH 'EM MODE is activated, the Pokémon Panel in the center will display a Pokémon's silhouette. Hit the SHROOMISH (BUMPER) three times to reveal the panel and make a Pokémon appear.

4. Hit the Pokémon three times with the Ball and you will CATCH that Pokémon.
   - There is a time limit of two minutes to CATCH a Pokémon in CATCH 'EM MODE.

TRAVEL MODE

In this mode you can travel to a different area. Different Pokémon will appear in CATCH 'EM MODE depending on the area.

▷▷▷ TRAVEL MODE - RUBY FIELD



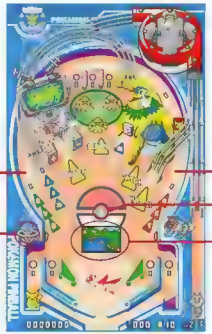
1. Hit the CHIKORITA Switch to make CHIKORITA use RAZOR LEAF. This will cause a LINOONE to pop out of both the left and right sides.

2. Hit the LINOONE on the left with the Ball when its head pops out, then one GULPIN will appear.

3. Hitting this switch three times will make three GULPIN appear and will activate **Travel Mode**. Once the Ball passes through either the Right Loop or Left Loop, the Center Hole will open. There is a certain amount of time to try to shoot the Ball inside the Center Hole before the GULPIN will disappear and **Travel Mode** will end.

4. Once the Ball goes into the Center Hole, press the A Button to choose TRAVEL and you will go to a different area. If you don't want to travel, press the B Button to CANCEL (About the Areas – page 22).

▷▷▷ TRAVEL MODE - SAPPHIRE FIELD



1. Hit this switch with the Ball and one SEEDOT will appear.

2. Hitting this switch three times will make three SEEDOT appear and will activate **Travel Mode**. Once the Ball passes through either the Right Loop or Left Loop, the Center Hole will open. There is a certain amount of time to try to shoot the Ball inside the Center Hole before the SEEDOT will disappear and **Travel Mode** will end.

3. Once the Ball goes into the Center Hole, press the A Button to choose TRAVEL and you will go to a different area. If you don't want to travel, press the B Button to CANCEL (About the Areas – page 22).

HELPFUL TIP

TILT THE FIELD

When the Ball passes through the Right or Left Loop towards the Field Multiplier Lane, tilt the Field. The Ball might pass through the Field Multiplier Lane.

The current area will be displayed on the Pokémon Panel. Different Pokémon will appear in CATCH 'EM MODE depending on the area.

Ⓨ Pokémon that appear in **Egg Mode** are the same regardless of the area.

There are five areas that are the same and two that are unique to each Field. Even in the same area, the Pokémon that appear on the RUBY and SAPPHIRE Fields will be different.

HELPFUL TIP

RESCUE THE BALL!
When the Ball is dropping down an Out Lane, put the Flipper up on one side and then tilt the Field up. If the timing is right, the Ball will bounce up and land on top of the Flipper.

• **Area Order**

The order of the areas is as follows:

RUBY FIELD

Forest ⟶ Volcano ⟶ Plains ⟶ Ocean ⟶ Safari Zone ⟶ Cave

Ⓨ The Volcano and Safari Zone areas appear only on the RUBY Field.

SAPPHIRE FIELD

Forest ⟶ Lake ⟶ Plains ⟶ Wilderness ⟶ Ocean ⟶ Cave

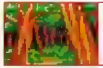
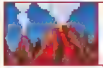
Ⓨ The Lake and Wilderness areas appear only on the SAPPHIRE Field.

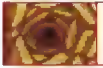
When you start playing, the area will be randomly selected from these six areas. The next area will be determined by either passing through the Right Loop or Left Loop in **Travel Mode**.
Also, on your sixth journey, you can go to the Ruin Area which is not shown above.

EXAMPLE: If you start with the Forest on the Sapphire Field, the area will be changed as follows:

• Areas and Appearing Pokémon

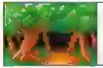
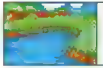
RUBY FIELD

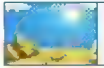
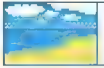
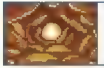
	Two Arrows	Three Arrows
 Forest	SILCOON CASCOON	SILCOON CASCOON TREECKO
 Volcano	NUMEL TORKOAL	NUMEL TORKOAL TORCHIC
Plains	ELECTRIKE POOCHYENA	POOCHYENA ZANGOOSE

	Two Arrows	Three Arrows
Ocean	WINGULL TENTACOOL	TENTACOOL STARYU
Safari Zone	DODUO GIRAFARIG	DODUO GIRAFARIG PIKACHU
 Cave	SOLROCK LOUDRED MAWILE	SOLROCK LOUDRED
Ruin	BELDUM REGIROCK	BELDUM REGIROCK

Ⓨ There is a variety of additional Pokémon that will appear.

SAPPHIRE FIELD

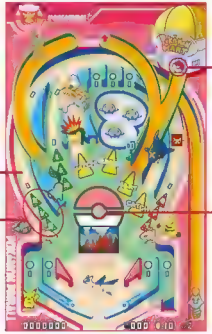
	Two Arrows	Three Arrows
 Forest	SILCOON CASCOON	SILCOON CASCOON TROPIUS
 Lake	MARILL CORPHISH	MARILL CORPHISH MUDKIP
Plains	ELECTRIKE POOCHYENA	POOCHYENA SEVIPER

	Two Arrows	Three Arrows
 Wilderness	CACNEA GEODUDE BALTOY	CACNEA GEODUDE
 Ocean	WINGULL TENTACOOL	TENTACOOL CLAMPERL
 Cave	LUNATONE LOUDRED	LUNATONE LOUDRED SABLEYE
Ruin	BELDUM REGIROCK	BELDUM REGIROCK

Ⓨ There is a variety of additional Pokémon that will appear.

In this mode you can evolve your caught Pokémon.

EVO MODE - RUBY FIELD



1. One Arrow is lit each time the Ball passes upward through the Left Loop.

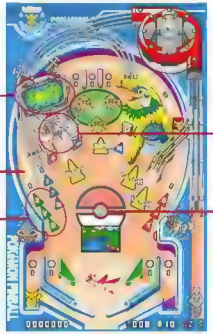
2. When three Evolution Arrows are lit, the Mart Gate changes into the Evo Gate. Once the Ball is shot inside, **Evo Mode** is activated. Select the Pokémon you've caught and want to evolve by using the ✚ Control Pad. Press Up on the ✚ Control Pad to check if the Pokémon has evolved. If the Pokémon is displayed by a "?" or a silhouette, it means the Pokémon hasn't evolved yet.

3. There is a time limit of two minutes in **Evo Mode**. Evolution Items will appear one by one. Try to get all of the Evolution Items within the time limit.

4. If you succeed in getting all three Evolution Items, the Center Hole will open. Shoot the Ball inside and the Pokémon will evolve (Evolution Items – page 39).

If you don't have any Pokémon to evolve, the Mart Gate will not change to the Evo Gate, even if there are three Evolution Arrows lit.

▷▷▷ EVO MODE - SAPPHIRE FIELD



1. One Arrow is lit each time the Ball passes upward through the Left Loop.

2. When three Evolution Arrows are lit, the TV Screen will display EVO, shooting the Ball inside will activate **Evo Mode**. Select the Pokémon you've caught and want to evolve by using the ✚ Control Pad. Press Up on the ✚ Control Pad to check if the Pokémon has evolved. If the Pokémon is displayed by a "?" or silhouette, it means the Pokémon hasn't evolved yet.

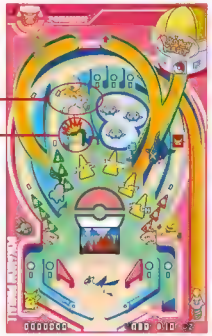
3. There is a time limit of two minutes in **Evo Mode**. Evolution Items will appear one by one. Try to get all of the Evolution Items within the time limit.

4. If you succeed in getting all three Evolution Items, the Center Hole will open. Shoot the Ball inside and the Pokémon will evolve (Evolution Items – page 39).

If you don't have any Pokémon to evolve, the TV Screen will not display EVO, even if there are three Evolution Arrows lit.

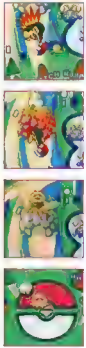
In this mode you can catch Pokémon by hatching them from an Egg. Pokémon hatched from an Egg will be the same, even in a different area.

▷▷▷ EGG MODE - RUBY FIELD



1. Hitting CYNDAQUIL with the Ball will knock it back.
2. Hitting CYNDAQUIL a few times will cause it to go inside the Egg Stand and start warming the Egg.
3. If CYNDAQUIL is hit one more time, the Egg will HATCH and a Pokémon will appear.
4. Hit the Pokémon two times with the Ball and you will catch that Pokémon.

V. If you don't catch the Pokémon within a certain amount of time, the Pokémon will leave. If you shoot the ball inside the Egg Stand when there's no Egg, AERODACTYL will carry out a new Egg.



▷▷▷ EGG MODE - SAPPHIRE FIELD

1. One light on the Egg Stand will be lit each time the Ball passes from the lower Egg Loop through the Egg Stand.

2. When all four lights are lit and the Ball passes again through the Egg Stand, the egg will HATCH and a Pokémon will appear.

3. Hit the Pokémon two times with the Ball and you will catch that Pokémon.

- If you don't catch the Pokémon within a certain amount of time, the Pokémon will leave. If you shoot the ball inside the Egg Stand when there's no Egg, a new Egg will appear.

You can get the Coins by shooting the Ball upward through the Coin Loop. The Coins you can get will increase by 1, 5, and 10 each time. The POKéMON MART will allow you to shop depending on how many Coins you have.

BALL SAVER
The BALL SAVER Light will stay lit for 30 seconds.

Ball UPGRADE
The Ball will be upgraded by one.

There are many different things to shop for.

RUBY FIELD

Open the Mart Gate by hitting it with the Ball. Once it's open, shoot the Ball inside to enter the POKéMON MART and shop. Once you finish shopping, the door will be closed.

SAPPHIRE FIELD

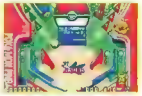
Hitting both the PLUSLE and MINUN Switches will cause the barrier to fade completely. When the TV Screen above it displays MART, shooting the Ball inside the Mart Gate will allow you to shop. Once you finish shopping or activate another **Mode** (**Catch 'em**, **Evo**, **Travel**, **Egg**, or **Bonus**), the barrier will appear again.

HELPFUL TIP

HOLD THE BALL
When a Flipper is up, you can trap and hold the Ball. Once the Ball is still, it is easier to use the Flipper to aim for the shot you desire. If you hit the Ball with the tip of the Flipper, it will shoot diagonally. The middle of the Flipper will shoot to the same side as the Flipper, or upward.

BALL SAVER

When the BALL SAVER Light is on, LATIOS or LATIAS will grab the Ball when it drops and you won't lose it. The BALL SAVER Light is lit when the game starts and also is lit in the **Catch 'em**, **Travel**, **Evo**, and **Egg Modes**. The time it stays lit will depend on the situation. The BALL SAVER can also be received in **Slot Mode** and can be bought at the POKéMON MART.



1 UP

In the following situations, the amount of Balls will increase by one:

- When you get an Extra Ball in **Slot Mode**.
- When you buy an Extra Ball at the POKéMON MART.
- When you catch more than 15 Pokémon.
- Occasionally, the Ball Upgrade will be changed to a 1UP item on the Ruby Field.

BALL UPGRADE

While the Ball is upgraded, the score is multiplied. When the Ball passes through a Field Multiplier Lane, that Lane will become lit. The Ball will be upgraded for a certain amount of time when all three Lanes are lit. If this is repeated while the Ball is upgraded, the Ball can be upgraded even more. After a certain amount of time passes, the Ball will be downgraded by one grade. The lights can be moved right and left by using the Right and Left Flippers, making it easier to light all three.

Grade 1

Poké Ball

The Ball you have when the game starts.

Grade 2

Great Ball

The score will be two times Grade 1.

Grade 3

Ultra Ball

The score will be three times Grade 1.

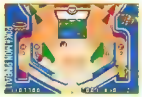
Grade 4

Master Ball

The score will be four times Grade 1.

① An upgraded Ball won't be downgraded if you go to a Bonus Field. However, every time you lose the Ball, it will be downgraded by one grade.

SLOT MODE



Once the Ball passes through an Out or Return Lane, its Hole Light will become lit. The lights can be moved right and left by using the Right and Left Flippers. This makes it easier to light all four.

When all four lights are lit and the Ball is shot into the Center Hole, **Slot Mode** will be activated. Press the A Button once to make the spinning SLOT slow and stop. Anything displayed on the panel will be activated.

END OF BALL BONUS

The END OF BALL BONUS is the bonus you receive when you lose one Ball. Things you have done during game play will be added to your score.

- Amount of Pokémon caught x 500,000
- Amount of times **Slot Mode** was activated x 100,000

There are more bonuses that can be added in various situations.

BONUS MULTIPLIER

The BONUS MULTIPLIER is a feature that can multiply the score of the END OF BALL BONUS.
On the RUBY Field, it will be multiplied based on how many times the Bonus Multiplier Switch was hit.
On the SAPPHIRE Field, it will be multiplied based on how many times the PELIPPER Switch was hit.

GET THE EVOLUTION ITEMS

There are a few kinds of Evolution Items that make Pokémon evolve in **Evo Mode**. Just like in Pokémon Ruby and Sapphire for the Game Boy Advance, the required Evolution Item changes based on individual Pokémon.

Evolution by Level

Evolution by Friendship

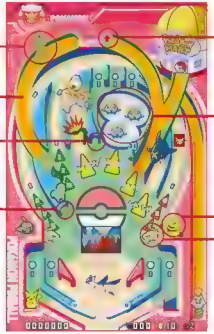
Evolution by Leaf Stone

Evolution by Transmission

There are also other ways...

Here are the features of both the RUBY and SAPPHIRE Fields.

▷▷▷ RUBY FIELD



• How to Get the Ball Upgrade

Upgrading the Ball (see page 37)

1. Hit the CHIKORITA Switch to make CHIKORITA use RAZOR LEAF. When hit by RAZOR LEAF, a LINOONE will pop out of both the left and right side.

2. Hit the LINOONE on the right with the Ball when its head pops out.

3. MAKUHITA will change directions and be able to punch the Ball by pressing the A Button at the right time.

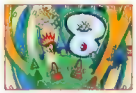
4. Hitting the Ball through NUZLEAF Loop will cause NUZLEAF to be knocked back with each hit of the Ball.

5 Hitting NUZLEAF a few times creates a bridge. This will complete NUZLEAF Loop and allow you to reach the Ball Upgrade.

6 The Ball can now pass over the gap to get the Ball Upgrade.

• **Bumpers**

The location of the Ruby Field Bumpers are changed each time the Formation Switch is hit. Hitting this switch a few times might cause different Pokémon to appear. Doing other things in addition to that might make something unusual happen.



▷▷▷ SAPPHIRE FIELD

• **ZIGZAGOON**

Hit the ZIGZAGOON Switch to stand ready. When ZIGZAGOON is standing ready, the spinning SLOT can be slowed and stopped by pressing the A Button. Use the A Button to aim for the panel you want (**Slot Mode** – page 38).

• **PELIPPER**

Hit the PELIPPER Switch to make PELIPPER face upward for a certain amount of time. Try to shoot the Ball upward through the Coin Loop. PELIPPER will grab the Ball and fly away.

If PELIPPER grabs the Ball after certain requirements are met, something might happen...

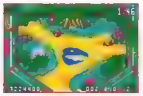
You can go to a Bonus Field if you meet its individual requirements. In a Bonus Field, the Ball will not be lost, even if it is dropped. However an upgraded Ball will be downgraded by one grade when it is dropped.

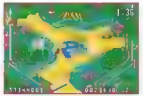
THE KECLEON BONUS FIELD

1. On the Ruby Field, the Center Hole will open when all three CATCH! Counters are lit.
2. If you shoot the Ball inside the Center Hole, you can go to the KECLEON Bonus Field.
3. Each time a Pokémon is caught, one Ball on the CATCH! Counter is lit. A Pokémon evolution will cause two Balls to become lit.

• How to Play the KECLEON Bonus Field

You can defeat KECLEON by hitting it with the Ball 10 times. Since KECLEON is cloaked, watch the movement of the grass and the water puddle to find out its location. If you hit the tree with the Ball, the Devon Scope will fall out. Once you get the Devon Scope, KECLEON will become visible for a certain amount of time.



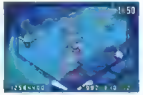


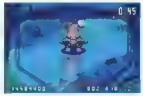
THE DUSKULL BONUS FIELD

1. On the Sapphire Field, the Center Hole will open when all three CATCH! Counters are lit.
2. If you shoot the Ball inside the Center Hole, you can go to the DUSKULL Bonus Field.
3. Each time a Pokémon is caught, one Ball on the CATCH! Counter is lit. A Pokémon evolution will cause two Balls to become lit.

• How to Play the DUSKULL Bonus Field

Try to hit 20 DUSKULL with the Ball as they appear one after another. If you hit all 20 DUSKULL, DUSCLOPS will appear. You can defeat DUSCLOPS by hitting it with the Ball five times. If DUSCLOPS is standing still, it will absorb any Balls that come at it from the front. Try hitting DUSCLOPS from the side or rear. When DUSCLOPS is moving, you can hit it from the front.





▷▷▷ THE SPHEAL BONUS FIELD

The SPHEAL Bonus Field can be reached from both the RUBY and SAPPHIRE Fields. The requirements for reaching the SPHEAL Bonus Field are different on the RUBY and SAPPHIRE Fields. Check it out!

How to Play the SPHEAL Bonus Field

You can score points by shooting the Ball through a basket. If the Ball shoots up the right or left ramps, SEALEO uses its head to shoot the Ball into the basket.

Hit the SPHEAL from behind as they climb upward on the ramps. This causes SPHEAL to climb up the ramp, and SEALEO will shoot it through the basket. You'll get even more points when a SPHEAL passes through a basket.

There are more Bonus Fields that exist in the game. Find out how to reach them!

POINT VALUES

• Both the RUBY and SAPPHIRE Fields	One Catch 'em, Evo, or Coin Arrow lit	2,000
	Two Catch 'em, Evo, or Coin Arrows lit	5,000
	Three Catch 'em, Evo, or Coin Arrows lit	10,000
	Hitting the Slingshot Bumper	500
	Thunder Meter Filled	3,000
	Hitting the Bumpers	500
	Shooting the Ball inside SHARPEDO/WAILMER	50,000
	Shooting the Ball inside Mart Gate/Evo Gate	500,000
	CATCH 'EM MODE successful completed	1,000,000
	Egg Mode successful completed	3,000,000
• RUBY Field Only	Hitting the CHIKORITA	1,000
	Hitting NUZLEAF (first time)	50,000
	Hitting NUZLEAF (second time)	100,000
• SAPPHIRE Field Only	One Egg Stand light lit	20,000
	All four Egg Stand lights lit	200,000
	Shooting the Ball inside PELIPPER	100,000

① There are more features to help get great scores.

You and one friend can link up using the Game Boy Advance Game Link cable.

HOW TO CONNECT

Here is the explanation of how to connect the Game Boy Advance system and the Game Boy Player.

• Things You'll Need

– Game Boy Advance system, Game Boy Advance SP system, or NINTENDO GAMECUBE (requires a Controller and the Game Boy Player)..... 2
– Game Pak 2
– Game Boy Advance Game Link cable 1

• Connection

1. Make sure that the power on both systems is off. Insert one Game Pak in each system.
2. Connect the Game Boy Advance Game Link cable to the Communication Port on both systems.
3. Turn on the power for both systems.
4. For more detailed information, see page 49.

Ⓟ Both Player 1 (P1) and Player 2 (P2) can transmit in the game.
Ⓢ Player 1's system can be connected to the Game Boy Advance SP system or Game Boy Player.

Linking example:

• Cautions for Transmission

You may experience malfunctions or be unable to transmit in any of the following situations:
- When you are using a cable other than the Game Boy Advance Game Link cable.
- When the Game Boy Advance Game Link cable is not connected properly.
- When the Game Boy Advance Game Link cable is unplugged during a transmission.
- When another Game Boy Advance Game Link cable is connected to the main Game Link cable.
- When three or more systems are connected.

EXCHANGING HI-SCORES

Exchange your highest score with a friend.

1. Press START on the **Hi-Score Screen**.
2. Make sure the Game Boy Advance Game Link cable is connected and press the A Button to start transmission. Press the B Button to cancel.

EXCHANGING THE POKéDEX

Pokémon that your friend has but you don't will be displayed in your POKéDEX in a dark window. These Pokémon will now appear at a higher rate.

1. Press START on the **POKéDEX Screen**.
2. Make sure the Game Boy Advance Game Link cable is connected and press the A Button to start transmission. Press the B Button to cancel.

BALL SAVER Light
When this is on, the Ball will not be lost.

Ball Upgrade (Ruby)
Hit NUZLEAF to knock it down and create the bridge. The Ball can pass over the gap and get the item. The Ball will be upgraded for a certain amount of time.

BONUS MULTIPLIER Counter (Ruby)
This Counter displays the amount of times the BONUS MULTIPLIER Switch is hit. The bonus score is multiplied based on the amount displayed when the Ball is lost.

BONUS MULTIPLIER Counter (Sapphire)
This Counter displays the amount of times the PELIPPER Switch is hit. The bonus score is multiplied based on the amount displayed when the Ball is lost.

BONUS MULTIPLIER Switch (Ruby)
It multiplies the bonus score based on how many times it is hit before the Ball is lost.

BUMPER (Ruby)
When the Ball hits a CHINCHOU, it bounces back strongly. When this happens during CATCH 'EM MODE, it causes a portion of the panel to be revealed and the Pokémon to appear. The location of the CHINCHOU are changed each time the Formation Switch is hit.

BUMPER (Sapphire)
When the Ball hits a SHROOMISH, it bounces back strongly. When this happens during CATCH 'EM MODE, it causes a portion of the panel to

CATCH! Counter
Each time a Pokémon is caught in CATCH 'EM MODE or **Egg Mode**, one Ball is lit.
A Pokémon evolution will cause two Balls to become lit. In CATCH 'EM MODE, it will be changed into CA-TC-H! so you can see how many times you've hit the Pokémon.

Catch 'em Arrows
One Arrow is lit each time the Ball passes upward through the Right Loop. Two or more lit Arrows are required to activate CATCH 'EM MODE.

CHIKORITA Switch (Ruby)
Hit this switch to make CHIKORITA use RAZOR LEAF.

Egg Loop (Sapphire)
Once the Ball goes up the Egg Loop and inside the Egg Stand, one light is lit.

Egg Stand (Ruby)
The Pokémon Egg is placed here. Hitting CYNDAQUIL back inside the Egg Stand will make the Egg HATCH.

Egg Stand (Sapphire)
One light is lit each time the Ball passes through the Egg Stand. The Egg will HATCH when all four lights are lit.

Evolution Arrows (Ruby)
One Arrow is lit each time the Ball passes upward through the Left Loop. Light all three Arrows to change the Mart Gate into the Evo Gate.

Evolution Arrows (Sapphire)
One Arrow is lit each time the Ball passes upward through the Left Loop. Light all three Arrows to change the TV Screen display to EVO.

Field Multiplier Lane
When the Ball passes through one of these Lanes, it will become lit. The Ball will be upgraded for a certain amount of time when all three lights are lit. The lights can be moved right and left by using the Right and Left Flippers.

Flippers
These allow you to shoot the Ball around the Field and can also be used to trap and hold it.

GULPIN (Ruby)
Hit the LINOONE on the left when its head pops out to make one GULPIN appear. Three GULPIN will activate **Travel Mode**.

Hole Light
Once the Ball passes through an Out or Return Lane, its Hole Light will become lit. When all four lights are lit and the Ball is shot into the Center Hole, **Slot Mode** will be activated. The lights can be moved right and left by using the Right and Left Flippers.

LINOONE (Ruby)
When hit by RAZOR LEAF, a LINOONE will pop out of both the left and right side.

MAKUHITA (Ruby)
Hit the LINOONE on the right when its head pops out, then MAKUHITA will change directions and be able to punch the Ball.

Mart Gate/Evo Gate (Ruby)
Open the gate by hitting it with the Ball. Once it's open, shoot the Ball inside to enter the MART. During **Evo Mode**, it will become the Evo Gate.

Mart Gate/Evo Gate (Sapphire)
When the TV Screen above it displays MART, shooting the Ball inside will allow you to shop. When it displays EVO, shooting the Ball inside will activate **Evo Mode**.

MINUN Switch (Sapphire)
Hit this switch and MINUN's electric barrier will be gone. Hit the PLUSLE Switch to make the barrier fade completely.

NUZLEAF (Ruby)
NUZLEAF will go back with each hit of the Ball. Hitting NUZLEAF a few times creates the bridge that completes NUZLEAF Loop.

PELIPPER (Sapphire)
When PELIPPER is facing upward, shoot the Ball upward through the Coin Loop. PELIPPER will then grab the Ball and fly away.

PELIPPER Switch (Sapphire)
Hit this switch and a BONUS MULTIPLIER will be counted. PELIPPER will then face to the left for a certain amount of time.

PIKACHU
When the Thunder Meter is full, PIKACHU will shoot the Ball back if it passes through the Out Lane. PIKACHU can be moved right and left by using the Right and Left Flippers.

PLUSLE Switch (Sapphire)
Hit this switch and PLUSLE's electric barrier will be gone. Hit the MINUN Switch to make the barrier fade completely.

SEEDOT (Sapphire)
One SEEDOT will fall each time the switch is hit. Three SEEDOT will activate **Travel Mode**.

SHARPEDO (Ruby)
When two or more Catch 'em Arrows are lit, shoot the Ball inside SHARPEDO to activate CATCH 'EM MODE.

Spinner
Spinning this builds up the Thunder Meter.

WAILMER (Sapphire)
When two or more Catch 'em Arrows are lit, shoot the Ball inside WAILMER to activate CATCH 'EM MODE.

ZIGZAGOON (Sapphire)
Hit ZIGZAGOON to stand ready. When ZIGZAGOON is standing ready, the spinning SLOT can be stopped by pressing the A Button.

Director
Masaru Kuribayashi

Programmers
Tsuyoshi Matsumoto
Noriaki Teramoto
Masamitsu Takami

Graphic Designers
Arito Chujo
Norichika Meguro
Noriko Shibuya
Hiroshi Tanigawa
Masaru Kuribayashi
Koji Kiriyama
Masanori Nishishita
Naomi Sanada
Tomoki Miyazaki

Sound Composition
Kazuya Suyama
Ayumi Sano

Pokémon Voices
Ikue Otani
Satomi Kohrogi

Artwork
Fujiko Nomura
Mizue Hagiwara
Yasuko Takahashi
Akiko Hirono

Illustration
Norichika Meguro

Special Thanks
Yuuri Sakurai
Ken Sugimori
Junichi Masuda
Azusa Tajima
Masafumi Mima
Kenjiro Ito
Rui Kawaguchi
Melinda Porter
Hiroki Enomoto
Go Ichinose
Takao Nakano
Takemoto Mori
Tomotaka Komura
Takanao Kondo
Gail Tilden
Jim Wornell

Coordinators
Kyoko Watanabe
Retsuji Nomoto

Progress Coordinators
Daisuke Hara
Taeko Suzuki

English Localisation
Hiro Nakamura
Seth McMahill

Task Managers
Hitoshi Yamagami
Gakuji Nomoto

Producers
Hiroyuki Jinnai
Makoto Nakayama
Hiroaki Tsuru
Takehiro Izushi
Hatao Ogata

Executive Producer
Satoru Iwata

Executive Producer
Tsunekazu Ishihara

European Version

Localisation Producer
Kayo Sadahisa

Manual Localisation and Layout
James Honeywell

Silke Sczyrba
Martina Taxis
Carolin Fickert
Adrian Michalski
Sascha Nickel
Manfred Anton
Rudi Schnitzer
Daniela Schmitt
Jens Peppel
Nadine Straub
Mario Kraus
Peter Swietochowski

[0103/UKV/AGB]

The PEGI age rating system:

Age rating categories:

Note: There are some local variations!

Content descriptors:

BAD LANGUAGE

DISCRIMINATION

DRUGS

FEAR

SEXUAL CONTENT

VIOLENCE

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system visit:

http://www.pegi.info

NOTES

[0803/NOE/AGB]

Dieses Qualitäts-Siegel ist die Garantie dafür, dass du Nintendo-Qualität gekauft hast. Achte deshalb immer auf dieses Siegel, wenn du Spiele oder Zubehör kaufst, damit du sicher bist, dass alles einwandfrei zu deinem Nintendo-System passt.

Wir freuen uns, dass du dich für das Nintendo® Game Boy Advance™ Spielmodul POKéMON PINBALL™ RUBIN & SAPHIR entschieden hast.

WICHTIG: Bitte lies die beiliegenden Verbraucherinformationen und Warnhinweise sehr sorgfältig durch, bevor du deinen Game Boy Advance™, dein Spielmodul oder Zubehör in Betrieb nimmst. Dieses Heft enthält wichtige Informationen zur Garantieleistung und zur Nintendo Konsumentenberatung.

Wir schlagen vor, dass du dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit du an deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe dir dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.

© 2003 Pokémon.
© 1995–2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Developed by Jupiter Corp.
TM, ® and Pokémon character names are trademarks of Nintendo.
© 2003 Nintendo.

INHALT

DIE STEUERUNG	4	EI-MODUS	30
SPIELBEGINN UND SICHERN	6	DER PKMN-MARKT	34
SO WIRD GESPIELT	10	BESONDERHEITEN DER TISCHE	36
RUBIN-TISCH/SAPHIR-TISCH	12	INDIVIDUELLE BESONDERHEITEN	40
SCHNAPP' SIE DIR!-MODUS	14	BONI	44
REISE DURCH DIE WELT DER POKéMON	18	PUNKTEVERTEILUNG	47
		DATENÜBERTRAGUNG	48
DIE VERSCHIEDENEN GEBIETE	22	INDEX	50
ENTWICKLUNG VON POKéMON	26	CREDITS	54

STEUERKREUZ

CURSOR BEWEGEN

Bewege den Cursor im Spiel und im Menü.

LINKER FLIPPER

Drücke links auf dem Steuerkreuz, um den linken Flipper zu bewegen.

BEWEGE PIKACHU NACH LINKS

Drücke links auf dem Steuerkreuz, um PIKACHU nach links außen zu bewegen.

L-TASTE

DEN TISCH NEIGEN

Neigt den Tisch nach rechts. Drückst du die L- und die R-Taste gleichzeitig, so wird der Tisch angehoben.

R-TASTE

DEN TISCH NEIGEN

Neigt den Tisch nach links. Drückst du die R- und die L-Taste gleichzeitig, so wird der Tisch angehoben.

A-KNOPF

O.K.

Bestätige deine Auswahl im Spiel und im Menü.

PIKACHU BEWEGEN

Bewege PIKACHU nach außen rechts.

SCHIESSEN

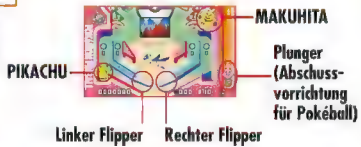
Schieße den Pokéball im Spiel.

MAKUHITA-SCHWINGER

MAKUHITA kann den Ball auf dem RUBIN-Tisch in eine Richtung schlagen.

RECHTER FLIPPER

Bewegt den rechten Flipper.



START

SPIELPAUSE

Lege eine kurze Spielpause ein. Mit ZURÜCK kehrst du zum Spiel zurück. Möchtest du das Spiel beenden, wähle SICHERN und das Spiel wird gespeichert.

SELECT

Nicht belegt.

B-KNOPF

ZURÜCK

Hiermit widerrufst du eine Auswahl.

Ⓥ Die Belegung des Controllers kann unter der Option STEUERUNG geändert werden (s. S. 8). Sollte eine Taste nicht reagieren, so überprüfe die Belegung unter STEUERUNG.

Sobald du das Spiel eingeschaltet hast, erscheint das Bild rechts. Es weist darauf hin, dass du das Spiel auch mit dem Game Boy Player™ (separat erhältlich) spielen kannst, welches den Spielspaß erhöht. Der NINTENDO GAMECUBE™ Controller (separat erhältlich) unterstützt das Rumble Feature, wenn du das POKÉMON PINBALL RUBIN & SAPHIR mit dem Game Boy Player spielst.

Nach diesem Hinweis erscheint der **Titelbildschirm**. Nachdem du START oder den A-Knopf gedrückt hast, erscheint der Auswahlbildschirm mit dem **Hauptmenü**. Mit dem Steuerkreuz kannst du eine Option auswählen und deine Wahl durch Drücken des A-Knopfes bestätigen.

Spielst du POKÉMON PINBALL RUBIN & SAPHIR zum ersten Mal und schaltest dein Game Boy Advance-System ein, erscheint die **Sprachauswahl**. Wähle eine der fünf Sprachen mit Hilfe des Steuerkreuzes und bestätige die Auswahl durch Drücken des A-Knopfes. Später kannst du die Sprache über die Option SPRACHE im **Hauptmenü** wechseln.

▷▷▷ SPIELEN

Hast du SPIELEN ausgewählt, so stehen dir ein RUBIN- und ein SAPHIR-Tisch zur Auswahl. Wähle den Tisch mit dem Steuerkreuz aus und drücke den A-Knopf, um zur nächsten Option zu gelangen. Jetzt kannst du die Ballgeschwindigkeit festlegen. Unter TEMPO kannst du dich für NORMAL oder LANGSAM entscheiden. Danach kannst du sofort durchstarten.

▷▷▷ NEUES SPIEL

Diese Option erscheint, wenn bereits Spieldaten vorliegen. Entscheidest du dich für ein NEUES SPIEL, so fängst du wieder von vorne an.

- Die Pokémon, die du bisher gefangen hast, bleiben in deinem POKéDEX erhalten.
- Daten eines unterbrochenen Spiels gehen nur dann verloren, wenn du ein NEUES SPIEL startest und den neuen Spielstand speicherst.

▷▷▷ FORTSETZEN

Diese Option erscheint, wenn du das Spiel zwischendurch gespeichert hast. Du kannst an der Stelle des Spiels einsetzen, an der es gespeichert wurde.

- Ein unterbrochenes Spiel wird automatisch überschrieben, wenn du FORTSETZEN wählst.

▷▷▷ POKéDEX

Hier werden die Informationen über die Pokémon, die du gesehen oder gefangen hast, aufgezeichnet. Pokémon, die du nur gesehen hast, werden als Silhouette und mit Namen dargestellt. Pokémon können natürlich sowohl im RUBIN- als auch im SAPHIR-Tisch gefangen werden, verzeichnet werden sie aber im selben POKéDEX. Pokémon, die du nicht gefangen, sondern von einem Freund durch Datenaustausch über das Game Boy Advance Game Link™-Kabel (separat erhältlich) erhalten hast, werden in einem dunklen Fenster angezeigt (s. S. 49).

OPTIONEN

Hier kannst du die Einstellungen im Spiel ändern und dir die Musik anhören.

• SOUND-TEST

BGM (Hintergrundmusik):
Hier kannst du dir die Musik des Spiels anhören.

SE: Hier kannst du dir die Soundeffekte des Spiels anhören.

• STEUERUNG
(Belegung des Controllers anpassen)

Du kannst die Belegung des Controllers ändern. Es stehen vier verschiedene Arten der Belegung zur Verfügung: TYP A bis TYP D. Das Spiel ist am Anfang auf TYP A eingestellt. Du kannst die Belegung ändern, indem du die Option ÄNDERN aktivierst. Mit dem Steuerkreuz wählst du aus, welche Aktion geändert werden soll. Nun erscheint die Aufforderung DRÜCKE TASTE. Betätige die Taste, die du mit dieser Aktion belegen willst (außer START).

Du kannst zwei Tasten mit ein und derselben Aktion belegen.

• RUMBLE

Spielst du mit dem Game Boy Player, kannst du das Rumble Feature EIN- oder AUSschalten. Schaltest du es EIN, wird dein NINTENDO GAMECUBE Controller an bestimmten Stellen im Spiel vibrieren.

Das Rumble Feature funktioniert in folgenden Situationen nicht:
- Wenn ein Game Boy Advance oder ein Game Boy Advance SP™ (beide separat erhältlich) als Controller benutzt werden.
- Wenn anderes Zubehör mit dem Game Boy Player verbunden ist.
- Wenn ein Game Boy Advance Game Link-Kabel für die Datenübertragung verwendet wird.

Weder der Game Boy Advance noch der Game Boy Advance SP (beide seporat erhältlich) unterstützt das Rumble Feature.

HI-SCORE

Die jeweils acht besten Ergebnisse – getrennt nach RUBIN und SAPHIR – werden hier angezeigt. Mit dem Steuerkreuz kannst du zwischen den Hi-Scores von RUBIN und SAPHIR wechseln.

SPRACHE

Wähle eine der fünf Sprachen mit Hilfe des Steuerkreuzes und bestätige die Auswahl durch Drücken des A-Knopfes.

SICHERN

- Wenn du während des Spiels ein Pokémon fängst, wird es automatisch im POKéDEX gespeichert.
- Hast du dein Spiel mit einem HI-SCORE beendet, der dich unter die acht Besten bringt, kannst du dich in der **Hi-Score-Liste** mit deinem Namen verewigen. Sobald du dich mit deinem Namen dort eingetragen hast, wird das Ergebnis gespeichert.
- Drücke START während des Spiels und wähle SICHERN. Nun kannst du das Spiel beenden und der aktuelle Spielstand und dein momentaner Punktestand gehen nicht verloren.

VERVOLLSTÄNDIGE DEINEN POKéDEX!

Du kannst zwischen zwei Spieltischen wählen: RUBIN und SAPHIR. Jeder Tisch hat seine eigenen Besonderheiten und auch die Pokémon, die du fangen kannst, unterscheiden sich je nach Tisch. Sobald du bestimmte Voraussetzungen im Spiel erfüllt hast, aktivierst du den SCHNAPP' SIE DIR!-**Modus** (s. S. 14). Außerdem gibt es einen **Entwicklungs-Modus** (s. S. 26) und einen **Ei-Modus** (s. S. 30), in welchem du ein Ei ausbrüten kannst.

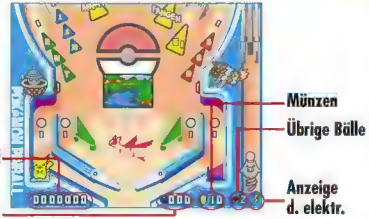
WIE WÄRE ES MIT DEM HI-SCORE?

Am Anfang des Spiels stehen dir drei Bälle zur Verfügung. Setze die Flipper links und rechts geschickt ein und versuche, den Ball nicht zu verlieren. Je besser du spielst und je mehr du aus dem Spiel herausholst, desto höher wird die Anzahl deiner Punkte und du kannst sogar Bonusrunden spielen!

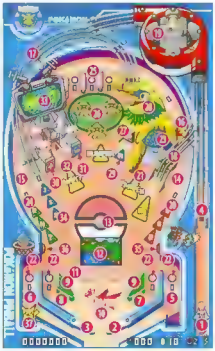
WENN DAS SPIEL VORBEI IST...

Hast du alle drei Bälle verloren, ist das Spiel vorbei. Hast du eine entsprechend hohe Punktezahl erspielt, werden deine Punkte in der **Hi-Score-Liste** eingetragen und du kannst dich dort mit deinem Namen verewigen. Die Buchstaben wählst du mit Hilfe des Steuerkreuzes aus und bestätigst die Wahl jeweils durch Drücken des A-Knopfes. Hast du dich verschrieben, kannst du durch Drücken des B-Knopfes den Buchstaben zurücknehmen.

SO SIEHT DER TISCH AUS



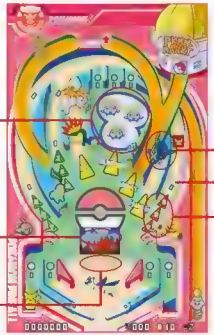
1. SPOINK
2. Rechter Flipper
3. Linker Flipper
4. Plunger
5. Rechte Außenbahn
6. Linke Außenbahn
7. Rücklauf rechts
8. Rücklauf links
9. Slingshot
10. BALL SAVER Anzeige
11. PKMN-Zähler
12. Pokémon-Feld
13. Mittelloch
14. Rechter Loop
15. Linker Loop
16. Dreher
17. Zugang POKéMON-Center
18. Münz-Loop
19. SCHNAPP' SIE DIR!-Pfeile
20. SCHNAPP' SIE DIR!-Bahn
21. Loch-Anzeige
22. TOHAIDO
23. Pfeile Entwicklung
24. Ball Upgrade
25. Zugang PKMN-MARKT/Entwicklung
26. Feld-Multiplikator
27. BUMPER
28. BONUS-MULTIPLIKATOR
29. FEURIGEL
30. Ei
31. ENDIVIE-Schalter
32. GERADAKS
33. MAKUHITA
34. BLANAS-Loop
35. BLANAS
36. Schalter Aufstellung
37. Schalter BONUS-MULTIPLIKATOR
38. Münzanzahl
39. SCHLUPPUCK
40. PIKACHU



1. SPOINK
2. Rechter Flipper
3. Linker Flipper
4. Plunger
5. Rechte Außenbahn
6. Linke Außenbahn
7. Rücklauf rechts
8. Rücklauf links
9. Slingshot
10. BALL SAVER Anzeige
11. PKMN-Zähler
12. Pokémon-Feld
13. Mittelloch
14. Rechter Loop
15. Linker Loop
16. Dreher
17. Münz-Loop
18. Ei-Loop
19. Ei
20. SCHNAPP' SIE DIR!-Pfeile
21. SCHNAPP' SIE DIR!-Bahn
22. Loch-Anzeige
23. WAILMER
24. Pfeile Entwicklung
25. Feld-Multiplikator
26. BUMPER
27. PELIPPER-Schalter
28. PELIPPER
29. BONUS-MULTIPLIKATOR
30. PLUSLE-Schalter
31. MINUN-Schalter
32. PKMN-MARKT/Entwicklung
33. TV-BILDSCHIRM
34. Pfeile Münzanzahl
35. ZIGZACHS-Schalter
36. SAMURZEL-Schalter
37. PIKACHU

In diesem Modus kannst du Pokémon fangen. Jedes gefangene Pokémon wird automatisch im POKéDEX registriert.

▷▷▷ SCHNAPP' SIE DIR!-MODUS – RUBIN



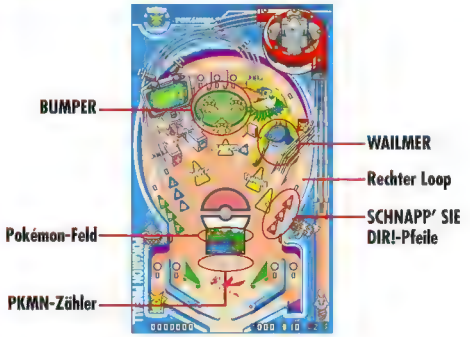
1. Jedes Mal, wenn der Ball durch den rechten Loop läuft, wird einer der Pfeile aktiviert.
   - Ein blinkender Pfeil ist noch nicht aktiviert.

2. Wenn zwei oder mehr SCHNAPP' SIE DIR!-Pfeile aktiviert sind, versuche den Ball in Richtung TOHAIDO zu schießen. Schnappt es sich den Ball, wird der SCHNAPP' SIE DIR!-**Modus** aktiviert. Die Art des Pokémon wird von der Anzahl der aktivierten Pfeile bestimmt (s. S. 28).
   - Zwei Pfeile sind bereits aktiviert, wenn das Spiel startet.

3. Wurde der SCHNAPP' SIE DIR!-**Modus** aktiviert, erscheint im Pokémon-Feld die Silhouette eines Pokémon. Trifft die LAMPI (BUMPER) dreimal, damit das Pokémon sichtbar wird.

4. Triff das Pokémon dreimal mit dem Pokéball, um es zu fangen.
   - Du hast zwei Minuten Zeit, um ein Pokémon im SCHNAPP' SIE DIR!-**Modus** zu fangen.

▷▷▷ SCHNAPP' SIE DIR!-MODUS – SAPHIR



1. Jedes Mal, wenn der Ball durch den rechten Loop läuft, wird einer der Pfeile aktiviert.
   - Ein blinkender Pfeil ist noch nicht aktiviert.

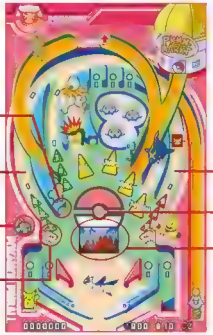
2. Wenn zwei oder mehr SCHNAPP' SIE DIR!-Pfeile aktiviert sind, versuche den Ball in Richtung WAILMER zu schießen. Schnappt es sich den Ball, wird der SCHNAPP' SIE DIR!-**Modus** aktiviert. Die Art des Pokémon wird von der Anzahl der aktivierten Pfeile bestimmt (s. S. 25).
   - Zwei Pfeile sind bereits aktiviert, wenn das Spiel startet.

3. Wurde der SCHNAPP' SIE DIR!-**Modus** aktiviert, erscheint im Pokémon-Feld die Silhouette eines Pokémon. Triff die KNILZ (BUMPER) dreimal, damit das Pokémon sichtbar wird.

4. Triff das Pokémon dreimal mit dem Pokéball, um es zu fangen.
   - Du hast zwei Minuten Zeit, um ein Pokémon im SCHNAPP' SIE DIR!-**Modus** zu fangen.

In diesem Modus kannst du verschiedene Gebiete bereisen. Die Art der Pokémon, die du dort finden kannst, hängt von dem jeweiligen Gebiet ab.

▷▷▷ REISE-MODUS – RUBIN



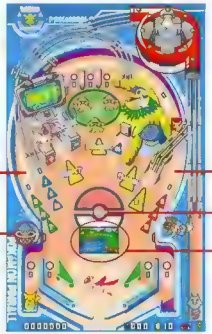
1. Triff den ENDIVIE-Schalter, damit ENDIVIE RASIERBLATT einsetzt. Dadurch werden die GERADAKS rechts und links aus ihren Höhlen gelockt.

2. Triff das GERADAKS auf der linken Seite, wenn es aus seiner Höhle herausschaut. Daraufhin wird ein SCHLUPPUCK erscheinen.

3. Wenn du das GERADAKS dreimal triffst, erscheinen drei SCHLUPPUCK und der **Reise-Modus** wird aktiviert. Läuft der Ball nun entweder auf der rechten oder der linken Seite durch den Loop, öffnet sich das Mittelloch. Dieses muss nun innerhalb einer gewissen Zeit getroffen werden. Wird die Zeit überschritten, verschwinden die SCHLUPPUCK und der **Reise-Modus** ist beendet.

4. Sobald der Ball im Mittelloch verschwindet, kannst du durch Drücken des A-Knopfes in ein anderes Gebiet REISEN oder dich durch Drücken des B-Knopfes (ZURÜCK) auch gegen eine Reise entscheiden (Die verschiedenen Gebiete s. S. 22).

▷▷▷ REISE-MODUS – SAPHIR



1. Triff diesen Schalter mit dem Ball und ein SAMURZEL wird erscheinen.

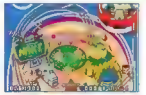
2. Triffst du den Schalter dreimal, werden drei SAMURZEL erscheinen und der **Reise-Modus** wird aktiviert. Läuft der Ball nun entweder auf der rechten oder der linken Seite durch den Loop, öffnet sich das Mittelloch. Dieses muss nun innerhalb einer gewissen Zeit getroffen werden. Wird die Zeit überschritten, verschwinden die SAMURZEL und der **Reise-Modus** ist beendet.

3. Sobald der Ball im Mittelloch verschwindet, kannst du durch Drücken des A-Knopfes in ein anderes Gebiet REISEN oder dich durch Drücken des B-Knopfes (ZURÜCK) auch gegen eine Reise entscheiden (Die verschiedenen Gebiete s. S. 22).

NÜTZLICHER TIPP

NEIGE DEN TISCH

Wenn der Ball rechts oder links durch den Loop Richtung Feld-Multiplikator läuft, neige den Tisch. Vielleicht kann der Ball abgelenkt und über den Feld-Multiplikator bewegt werden.



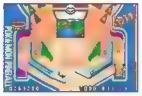
Das Gebiet, in dem du dich gerade befindest, wird im Pokémon-Feld angezeigt. Das jeweilige Gebiet bestimmt die Art der Pokémon, die du im SCHNAPP' SIE DIR!-**Modus** fangen kannst.

Ⓥ Die Art der Pokémon die aus einem Ei schlüpfen, ist nicht von einem Gebiet abhängig.

Es gibt fünf Gebiete, die sowohl auf dem RUBIN- als auch auf dem SAPHIR-Tisch vorkommen und zwei Gebiete, die sich unterscheiden. Trotzdem unterscheiden sich die Pokémon beider Tische, auch wenn das Gebiet gleich ist.

NÜTZLICHER TIPP

RETTE DEN BALL!
Läuft der Ball unten aus dem Tisch heraus, so halte einen der Flipper nach oben und neige den gesamten Tisch nach oben. Mit dem richtigen Timing springt der Ball zurück und kann mit dem Flipper wieder ins Spiel gebracht werden.



• Reihenfolge der Gebiete

In dieser Reihenfolge sind die Gebiete angeordnet:

RUBIN

Wald → Vulkan → Ebene → Meer → Safari Zone → Höhle

Ⓥ Zum Vulkan und zur Safari-Zone kannst du nur im RUBIN-Tisch reisen.

SAPHIR

Wald → See → Ebene → Wildnis → Meer → Höhle

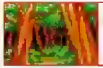
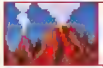
Ⓥ Zum See und in die Wildnis kannst du nur im SAPHIR-Tisch reisen.

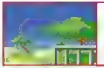
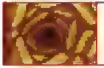
Auf deiner sechsten Reise hast du außerdem die Möglichkeit, die Ruinen zu besuchen – ein Gebiet, welches oben nicht aufgeführt ist. Am Anfang des Spieles wird eines der sechs Gebiete zufällig gewählt. Welches Gebiet du als Nächstes bereisen kannst, hängt davon ab, ob du den Ball während des **Reise-Modus**' durch den linken oder den rechten Loop katapultierst.

BEISPIEL: Startest du im SAPHIR-Tisch im Wald, so wirst du die folgenden Gebiete bereisen können:

• Gebiete und ihre Pokémon

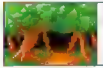
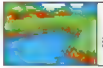
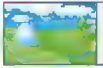
RUBIN

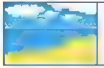
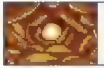
	Zwei Pfeile	Drei Pfeile
 Wald	SCHALOCKO PANEKON	SCHALOCKO PANEKON GECKARBOR
 Vulkan	CAMAUB QURTEL	CAMAUB QURTEL FLEMMLI
Ebene	FRIZELBLIZ FIFFYEN	FRIZELBLIZ SENGO

	Zwei Pfeile	Drei Pfeile
Meer	WINGULL TENTACHA	TENTACHA STERNDU
 Safari Zone	DODU GIRAFARIG	DODU GIRAFARIG PIKACHU
 Höhle	SONNFEL KRAKEELO FLUNKIFER	SONNFEL KRAKEELO
Ruinen	TANHEL REGIROCK	TANHEL REGIROCK

Ⓨ Es gibt noch weitere Pokémon, die erscheinen können.

SAPHIR

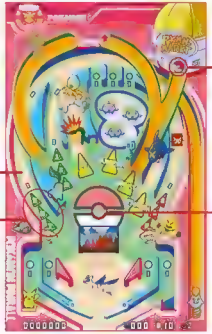
	Zwei Pfeile	Drei Pfeile
 Wald	SCHALOCKO PANEKON	SCHALOCKO PANEKON TROPIUS
 See	MARILL KREBSCORPS	MARILL KREBSCORPS HYDROPI
 Ebene	FRIZELBLIZ FIFFYEN	FRIZELBLIZ VIPITIS

	Zwei Pfeile	Drei Pfeile
Wildnis	TUSKA KLEINSTEIN PUPPANCE	TUSKA KLEINSTEIN
 Meer	WINGULL TENTACHA	TENTACHA PERLU
 Höhle	LUNASTEIN KRAKEELO	LUNASTEIN KRAKEELO ZOBIRIS
Ruinen	TANHEL REGIROCK	TANHEL REGIROCK

Ⓨ Es gibt noch weitere Pokémon, die erscheinen können.

In diesem Modus kannst du die Pokémon, die du gefangen hast, entwickeln.

▷▷▷ ENTWICKLUNGS-MODUS - RUBIN



1. Jedes Mal, wenn der Ball den linken Loop hochläuft, wird ein Pfeil aktiviert.

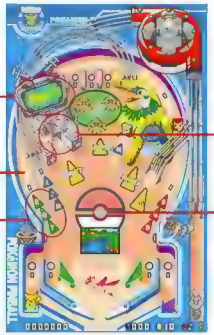
2. Sobald drei Pfeile aktiviert sind, wird aus dem Zugang zum MARKT der Eingang zur Entwicklung von Pokémon. Wird der Ball dort hineinbewegt, wird der **Entwicklungs-Modus** aktiviert. Wähle aus den Pokémon, die du in dem aktuellen Spiel gefangen hast, mit Hilfe des Steuerkreuzes eines aus, das sich entwickeln soll. Drücke oben auf dem Steuerkreuz, um zu sehen, ob sich das Pokémon bereits entwickelt hat. Erscheint ein „?" oder eine Silhouette, hat sich das Pokémon noch nicht entwickelt.

3. Innerhalb von zwei Minuten musst du nun verschiedene Items einsammeln, damit sich das Pokémon entwickeln kann. Versuche also, so schnell wie möglich die Items einzusammeln.

4. Sobald du innerhalb der vorgegebenen Zeit alle drei Items eingesammelt hast, öffnet sich das Mittelloch. Bewege den Ball in das Loch hinein und das Pokémon wird sich entwickeln. (Items für die Entwicklung s. S. 39)

Besitzt du keine entwicklungsfähigen Pokémon, wird sich der Eingang zum MARKT nicht verändern, auch wenn die drei Pfeile der Entwicklung aktiviert sind.

▷▷▷ ENTWICKLUNGS-MODUS – SAPHIR



1. Jedes Mal, wenn der Ball den linken Loop hochläuft, wird ein Pfeil aktiviert.

2. Sobald drei Pfeile aktiviert sind, erscheint auf dem TV-Bildschirm der Schriftzug ENT. Wird der Ball in den MARKT hineinbewegt, wird der **Entwicklungs-Modus** aktiviert. Wähle aus den Pokémon, die du in dem aktuellen Spiel gefangen hast, mit Hilfe des Steuerkreuzes eines aus, das sich entwickeln soll. Drücke oben auf dem Steuerkreuz, um zu sehen, ob sich das Pokémon bereits entwickelt hat. Erscheint ein „?" oder eine Silhouette, hat sich das Pokémon noch nicht entwickelt.

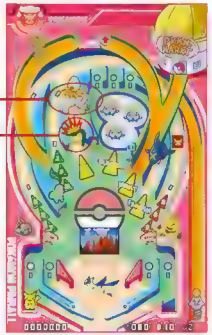
3. Innerhalb von zwei Minuten musst du nun verschiedene Items einsammeln, damit sich das Pokémon entwickeln kann. Versuche also, so schnell wie möglich die Items einzusammeln.

4. Sobald du innerhalb der vorgegebenen Zeit alle drei Items eingesammelt hast, öffnet sich das Mittelloch. Bewege den Ball in das Loch hinein und das Pokémon wird sich entwickeln. (Items für die Entwicklung s. S. 39)

Besitzt du keine entwicklungsfähigen Pokémon, wird sich der Schriftzug auf dem TV-Bildschirm nicht verändern, auch wenn die drei Pfeile der Entwicklung aktiviert sind.

In diesem Modus kannst du Pokémon fangen, die aus einem Ei schlüpfen. Die Art der Pokémon ist unabhängig von dem Gebiet, in dem du dich gerade befindest.

EI-MODUS - RUBIN



1. Wenn du FEURIGEL mit dem Ball triffst, wird es zurückweichen.
2. Triffst du FEURIGEL mehrmals mit dem Ball, wird es sich in seinen Bau zurückziehen und anfangen, das Ei darauf zu wärmen.
3. Triffst du FEURIGEL nun ein weiteres Mal, wird ein Pokémon aus dem Ei schlüpfen.
4. Triff dieses Pokémon zweimal mit dem Pokéball und du hast es gefangen.

V. Schaffst du es nicht, das Pokémon innerhalb einer gewissen Zeit zu fangen, verschwindet es. Schießt du den Ball in den Bau, obwohl sich kein Ei darauf befindet, so kommt AERODACTYL und bringt ein neues Ei.

▷▷▷ EI-MODUS - SAPHIR

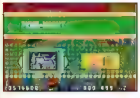
1. Jedes Mal, wenn der Ball rechts über den Ei-Loop bewegt wird, wird ein Licht unter dem Ei aktiviert.

2. Katapultiert man den Ball über den Ei-Loop, wenn bereits alle vier Lichter aktiviert sind, so schlüpft ein Pokémon aus dem Ei.

3. Triff das Pokémon zweimal mit dem Pokéball und du hast es gefangen.

Schaffst du es nicht, das Pokémon innerhalb einer gewissen Zeit zu fangen, verschwindet es. Bewegst du den Ball erneut über den Ei-Loop, obwohl sich dort kein Ei befindet, so erscheint ein neues Ei.

Schießt du den Pokéball nach oben durch den Münz-Loop, erhältst du Münzen. Die Anzahl der Münzen steigt mit jedem Durchlauf des Balles von 1 auf 5 und schließlich auf 10 Münzen. Im PKMN-MARKT kannst du dann – abhängig von der Anzahl deiner Münzen – einkaufen.



BALL SAVER
Der BALL SAVER bleibt 30 Sekunden aktiv - zu erkennen an der leuchtenden BALL SAVER-Anzeige.

Ball UPGRADE
Die Qualität des Balles erhöht sich um eins.

Es gibt viele verschiedene Dinge, in die es sich lohnt, Geld zu investieren.

▷▷▷ RUBIN

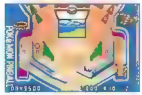
Du öffnest den Eingang zum MARKT, indem du den Ball dagegen schießt. Sobald sich der Eingang geöffnet hat, bewege den Ball in den MARKT und kaufe ein. Nach deinem Einkauf schließt sich der Eingang wieder.

▷▷▷ SAPHIR

Triffst du MINUN und PLUSLE mit dem Ball, verschwindet die Barriere vor dem PKMN-Markt. Sobald der TV-Bildschirm über dem Supermarkt MRKT anzeigt, ist der Supermarkt geöffnet. Bewege den Ball hinein und kaufe ein. Sobald du deinen Einkauf beendet oder einen anderen Modus aktiviert hast (**SCHNAPP' SIE DIR!-, Entwicklungs-, Reise-, Ei-Modus** oder **Bonusrunde**), wird die Barriere wieder aufgebaut.

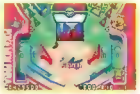
NÜTZLICHER TIPP

Den Ball anhalten
Halte einen Flipper nach oben und stoppe damit den Ball, der nun auf dem Flipper liegt. So wird es einfacher für dich, zu zielen und den Ball in eine bestimmte Richtung zu bewegen. Triffst du den Ball mit der Spitze des Flippers, bewegt er sich diagonal über den Spieltisch. Trifft der Ball in der Mitte des Flippers auf, wird er in die gleiche Richtung, in die der Flipper zeigt oder aber nach oben katapultiert.



BALL SAVER

Ist die BALL SAVER-Anzeige aktiv, so wird LATIOS oder LATIAS den Ball fangen, sobald er unten aus dem Spieltisch rollt, so dass er nicht verloren geht. Die BALL SAVER-Anzeige ist in den verschiedenen Modi, und wenn das Spiel gestartet wird, aktiv. Die Dauer hängt von der jeweiligen Situation ab.
Der BALL SAVER kann außerdem per SLOT gewonnen und im Supermarkt gekauft werden.



+1

In den folgenden Situationen erhöht sich die Anzahl der zur Verfügung stehenden Bälle um einen:

- Wenn du per SLOT einen zusätzlichen Ball gewinnst.
- Wenn du im PKMN-MARKT einen zusätzlichen Ball kaufst.
- Wenn du mehr als 15 Pokémon in einem Spiel fängst.
- Ab und zu wechselt das Ball Upgrade im RUBIN-Tisch zu +1 Item.

BALL UPGRADE

Solange der Ball sich im Upgrade befindet, erhöht sich die Anzahl der Punkte, die du im Spiel erhalten kannst. Passiert der Ball einen Feld-Multiplikator, wird die Anzeige dieses Multiplikators aktiviert. Der Ball wird für eine bestimmte Dauer hochgestuft, wenn alle drei Lichter des Multiplikators aktiviert wurden.
Bewegst du einen solchen Ball wieder über alle drei Felder des Multiplikators, erhältst du ein weiteres Upgrade. Nach einer Weile verschwindet jedes Upgrade wieder. Die Lichter des Multiplikators können nach rechts und links bewegt werden, indem der rechte oder linke Flipper bewegt wird.

Grad 1
Pokéball
Mit diesem Ball startest du das Spiel.

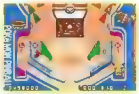
Grad 2
Superball
Die Punkte sind zweimal höher als Grad 1.

Grad 3
Hyperball
Die Punkte sind dreimal höher als Grad 1.

Grad 4
Meisterball
Die Punkte sind viermal höher als Grad 1.

Du verlierst deinen Ball Upgrade nicht, wenn du eine Bonusrunde spielst. Aber jedes Mal, wenn du deinen Ball in der Bonusrunde verlierst, wird der Ball abgewertet.

▷▷▷ SLOT



Schießt du den Ball durch eine rechte/linke Außenbahn oder einen der beiden Rückläufe, werden dort Lichter aktiviert. Diese Lichter lassen sich nach rechts und links bewegen, indem der rechte oder linke Flipper aktiviert wird. So ist es einfacher für dich, alle vier Lichter zu aktivieren.

Sind alle vier Lichter aktiviert, kannst du den Ball in das Mittelloch schießen, um den **Slot-Modus** zu aktivieren. Betätige einmal den A-Knopf, um den SLOT zu verlangsamen und schließlich zu stoppen. Nun wird dir angezeigt, was du gewonnen bzw. aktiviert hast.

▷▷▷ BALL-BONUS

Diesen Bonus erhältst du, wenn du einen Ball verloren hast. Alles, was du erspielt und gewonnen hast, wird zu deinem Punktestand hinzugezählt.

- Anzahl der gefangenen Pokémon x 500.000
- Anzahl der gespielten Slots x 100.000

Ⓘ Es gibt noch mehr Boni, die zu deinen Punkten hinzugezählt werden.

▷▷▷ BONUS-MULTIPLIKATOR

Der BONUS-MULTIPLIKATOR kann die Punktezahl des Ball-Bonus' erhöhen. Im RUBIN-Tisch bestimmt die Häufigkeit, wie oft der BONUS-MULTIPLIKATOR-Schalter getroffen wurde, die Höhe der Summe.
Im SAPHIR-Tisch bestimmt die Anzahl, wie oft der PELIPPER-Schalter getroffen wurde, die Höhe der Summe.

Schnapp' dir die Items und starte die Entwicklung!

Es gibt einige Items, die die Entwicklung eines Pokémon starten. Genau wie in POKÉMON RUBIN und SAPHIR für den Game Boy Advance hängt die Art dieser Items von dem jeweiligen Pokémon ab.

Entwicklung durch Level

Entwicklung durch Freundschaft

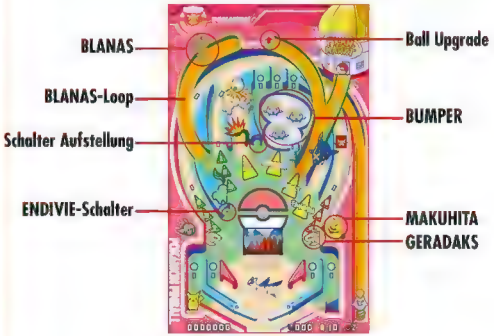
Entwicklung durch Blattstein

Entwicklung durch Datenübertragung

Es gibt noch weitere Möglichkeiten...

Hier sind die Besonderheiten, die beide Tische gleichermaßen aufweisen.

DER RUBIN-TISCH



- **So erhältst du ein Ball Upgrade**

Ball Upgrade (s. S. 37)

1. Triff den ENDIVIE-Schalter, damit ENDIVIE RASIERBLATT einsetzt. Trifft es damit GERADAKS, so kommen rechts und links GERADAKS aus ihrem Bau.

2. Triff das rechte GERADAKS, wenn es seinen Kopf zeigt.

3. MAKUHITA wird sich daraufhin umdrehen und kann nun den Ball in eine bestimmte Richtung schlagen, wenn du dazu rechtzeitig den A-Knopf drückst.

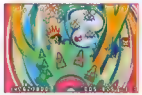
4. Der Ball wird nun den BLANAS-Loop hinaufrollen und BLANAS einen Schubs versetzen. BLANAS wird mit jedem Treffer weiter nach hinten fallen.

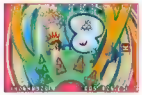
5 Triffst du BLANAS oft genug, fällt es nach hinten und bildet eine Brücke, der den BLANAS-Loop vervollständigt.

6 Nun kannst du den Ball über das Upgrade bewegen.

• BUMPER

Jedes Mal, wenn du den Schalter für die Aufstellung triffst, ändert sich die Formation der BUMPER im RUBIN-Tisch. Triffst du den Schalter mehrere Male, so erscheinen andere Pokémon, die als BUMPER fungieren. Und wenn du zusätzlich weitere Voraussetzungen im Spiel erfüllst, wird etwas Spannendes passieren...





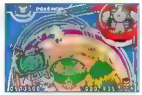
▷▷▷ DER SAPHIR-TISCH

• ZIGZACHS

Triffst du den ZIGZACHS-Schalter, macht ZIGZACHS sich bereit, dir bei dem SLOT zu helfen. Sobald du den SLOT aktiviert hast, kannst du durch Drücken des A-Knopfes die Geschwindigkeit drosseln und dann durch erneutes Drücken des A-Knopfes ZIGZACHS dazu veranlassen, auf das Feld des SLOTS zu springen, das du dir ausgesucht hast (Slot s. S. 38).

• PELIPPER

Triffst du den PELIPPER-Schalter, wird PELIPPER für eine gewisse Zeit nach oben schauen. Versuche nun, den Ball über den Münz-Loop zu bewegen. PELIPPER wird den Ball fangen und damit wegfliegen.



Hast du zusätzlich weitere Voraussetzungen im Spiel erfüllt, wenn PELIPPER sich den Ball schnappt, wird etwas Spannendes passieren...

Hast du im Spiel gewisse Voraussetzungen erfüllt, kannst du eine Bonusrunde spielen. In einem Bonus-Spiel verlierst du den Ball nicht, auch wenn er aus dem Tisch herausläuft. Aber ein Ball mit einem Upgrade wird mit jedem Verlust weiter heruntergestuft.

DAS KECLEON BONUSFELD

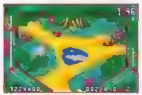
1. Im RUBIN-Tisch öffnet sich die Bonusrunde, wenn alle drei PKMN-Zähler aktiviert wurden.

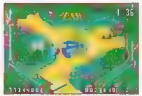
2. Bewegst du den Ball nun in das Mittelloch hinein, kannst du die KECLEON-Bonusrunde spielen.

- Jedes Mal, wenn du ein Pokémon fängst, wird ein Ball des PKMN-Zählers aktiviert. Die Entwicklung eines Pokémon aktiviert zwei Bälle des PKMN-Zählers.

• So spielt man im KECLEON Bonusfeld

Um KECLEON zu besiegen, musst du es 10-mal mit dem Ball treffen. Sollte KECLEON sich getarnt haben, achte auf Bewegungen im Gras und im Wasser. So kannst du es entdecken. Triffst du den Baum mit dem Ball, fällt ein Devon-Scope herunter. Sobald du das aufsammelst, wird KECLEON für eine gewisse Zeit sichtbar.





DAS ZWIRRLICHT BONUSFELD

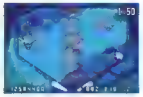
1. Im SAPHIR-Tisch öffnet sich das Mittelloch, wenn alle drei PKMN-Zähler aktiviert sind.

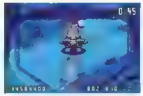
2. Triffst du das Mittelloch, kannst du im ZWIRRLICHT Bonusfeld spielen.

- Jedes Mal, wenn du ein Pokémon fängst, wird ein Licht des PKMN-Zählers aktiviert. Wird ein Pokémon entwickelt, werden zwei Lichter aktiviert.

• So spielt man im ZWIRRLICHT Bonusfeld

Versuche, 20 ZWIRRLICHT mit dem Ball zu treffen, sobald sie erscheinen. Sobald du alle 20 ZWIRRLICHT getroffen hast, erscheint ZWIRRKLOP. Besiege ZWIRRKLOP, indem du es 5-mal mit dem Ball triffst. Steht ZWIRRKLOP still, wird es jeden Ball, der es von vorne trifft, aufsaugen. Daher versuche, ZWIRRKLOP an der Seite oder hinten zu treffen. Bewegt ZWIRRKLOP sich, kannst du es auch von vorne treffen.





DAS SEEMOPS BONUSFELD

Das SEEMOPS Bonusfeld kann sowohl im RUBIN- als auch im SAPHIR-Tisch erreicht werden. Allerdings sind die Voraussetzungen, um dieses Feld zu erreichen, unterschiedlich. Darauf solltest du achten!

So spielt man im SEEMOPS Bonusfeld

Du erhältst Punkte, wenn du den Ball durch einen Korb wirfst. Schieße den Ball rechts oder links die Rutsche hoch und eines der SEEJONG wird den Ball mit seinem Kopf in den Korb katapultieren.

Sobald ein SEEMOPS die Rutsche hochläuft, solltest du versuchen, es von hinten mit dem Ball anzuschubsen, damit es nicht wieder hinuntergleitet. Oben angekommen, wird das SEEMOPS von SEEJONG in den Korb katapultiert. Ein SEEMOPS bringt mehr Punkte als ein Korbball.

Es gibt noch weitere Bonusfelder. Versuche, alle zu öffnen!

PUNKTEVERTEILUNG

• RUBIN- und SAPHIR-Tisch	1 SCHNAPP' SIE DIR!-, ENT-, Münz-Pfeil aktiv	2.000
	2 SCHNAPP' SIE DIR!-, ENT-, Münz-Pfeile aktiv	5.000
	3 SCHNAPP' SIE DIR!-, ENT-, Münz-Pfeile aktiv	10.000
	Treffer am Slingshot-Bumper	500
	Volle elektrische Ladung	3.000
	Treffer an BUMPER	500
	TOHAIDO/WAILMER schnappen den Ball	50.000
	Markt/Entwicklung getroffen	500.000
	Erfolgreiche Entwicklung	1.000.000
	Erfolgreicher **Ei-Modus**	3.000.000
• Nur im RUBIN-Tisch	Treffer ENDIVIE	1.000
	Erster Treffer BLANAS	50.000
	Zweiter Treffer BLANAS	100.000
• Nur im SAPHIR-Tisch	Ein Licht unter Ei aktiv	20.000
	Alle vier Lichter unter Ei aktiv	200.000
	PELIPPER-Bau getroffen	100.000

Es gibt weitere Features, die dir helfen, eine hohe Punktzahl zu erreichen.

Du kannst mit Hilfe des Game Boy Advance Game Link™-Kabels mit einem Freund Daten austauschen.

SO STELLST DU EINE VERBINDUNG HER

Hier wird erklärt, wie du ein Game Boy Advance-System mit einem Game Boy Player verbindest.

• Erforderliche Bestandteile

– Game Boy Advance-System, Game Boy Advance SP oder NINTENDO GAMECUBE (zusätzlich erforderlich: ein Controller und ein Game Boy Player).....jeweils 1, insgesamt **2**
– Spielmodule..... **2**
– Game Boy Advance Game Link-Kabel..... **1**

• Erforderliche Schritte

1. Vergewissere dich, dass alle Systeme ausgeschaltet sind und stecke jeweils ein Spielmodul in den Modulschacht jedes Systems ein.
2. Verbinde das Game Boy Advance Game Link-Kabel mit den Anschlussbuchsen beider Systeme.
3. Schalte beide Systeme ein.
4. Weitere Informationen findest du auf S. 49.

Ⓘ Spieler 1 (SP1) und Spieler 2 (SP2) können gleichermaßen im Spiel Daten übertragen.
Ⓘ Das System von Spieler 1 kann entweder mit einem Game Boy Advance SP oder einem Game Boy Player verbunden werden.

Beispiel:

• Problemlösungen:

Folgende Fälle verursachen Fehler oder verhindern einen Datenaustausch:
• Wenn du kein originales Game Boy Advance Game Link-Kabel verwendest.
• Wenn das Game Boy Advance Game Link-Kabel nicht vollständig eingesteckt ist.
• Wenn das Game Boy Advance Game Link-Kabel während des Datenaustausches entfernt wird.
• Wenn ein weiteres Verbindungskabel mit dem Game Boy Advance Game Link-Kabel verbunden ist.
• Wenn drei oder mehr Systeme miteinander verbunden werden.

AUSTAUSCH DER HI-SCORES

Tausche deine besten Hi-Scores mit einem Freund.

1. Drücke START, sobald du dich im **Hi-Score-Bildschirm** befindest.
2. Vergewissere dich, dass das Game Boy Advance Game Link-Kabel eingesteckt ist und drücke den A-Knopf, um die Übertragung zu starten. Drücke den B-Knopf, um den Vorgang abzubrechen.

AUSTAUSCH DES POKéDEX

Pokémon, die deinem Freund gehören, die du aber noch nicht gefangen hast, werden im POKéDEX in einem dunklen Fenster angezeigt. Diese Pokémon werden nun öfter im Spiel erscheinen.

1. Drücke START, sobald du dich im **POKéDEX-Bildschirm** befindest.
2. Vergewissere dich, dass das Game Boy Advance Game Link-Kabel eingesteckt ist und drücke den A-Knopf, um die Übertragung zu starten. Drücke den B-Knopf, um den Vorgang abzubrechen.

BALL SAVER -Anzeige
Ist diese Anzeige aktiv, geht dein Ball nicht verloren.

Ball Upgrade (Rubin)
Triff BLANAS mit dem Ball, damit es nach hinten fällt und eine Brücke bildet. Nun kannst du das entsprechende Item aufnehmen. Der Ball ist für eine gewisse Zeitspanne hochgestuft.

BLANAS (Rubin)
Jedes Mal, wenn BLANAS von dem Ball getroffen wird, geht es ein Stück nach hinten. Triffst du BLANAS mehrmals, so wird es nach hinten fallen und eine Brücke bilden, die den BLANAS-Loop verbindet.

BONUS-MULTIPLIKATOR-Schalter (Rubin)
Multipliziert den Bonus-Punktestand je nachdem, wie oft er getroffen wurde, bevor der Ball verloren ging.

BONUS-MULTIPLIKATOR-Zähler (Rubin)
Dieser Zähler zeigt an, wie oft du den BONUS-MULTIPLIKATOR-Schalter getroffen hast. Die Bonus-Punktzahl wird mit der Zahl multipliziert, die angezeigt wird, wenn der Ball verloren geht.

BONUS-MULTIPLIKATOR-Zähler (Saphir)
Dieser Zähler zeigt an, wie oft du den PELIPPER-Schalter getroffen hast. Die Bonus-Punktzahl wird mit der Zahl multipliziert, die angezeigt wird, wenn der Ball verloren geht.

BUMPER (Rubin)
Trifft der Ball ein LAMPI, prallt er stark ab. Passiert dies während des SCHNAPP' SIE DIR!-**Modus**', wird ein Teil des Pokémon-Felds aufgedeckt und ein Pokémon erscheint. Jedes Mal, wenn der Schalter der Aufstellung getroffen wird, ordnen sich die LAMPI anders an.

BUMPER (Saphir)
Trifft der Ball ein KNILZ, prallt er stark ab. Passiert dies während des SCHNAPP' SIE DIR!-**Modus**', wird ein Teil des Pokémon-Felds aufgedeckt und ein Pokémon erscheint.

Dreher
Sobald dieser sich durch die Berührung durch den Ball dreht, wird die elektrische Ladung aufgebaut.

Ei (Rubin)
Hier findest du ein Ei. Triff FEURIGEL mit dem Ball, damit es sich in seinen Bau zurückzieht und das Ei wärmt.

Ei (Saphir)
Jedes Mal, wenn der Ball in Richtung Nest und darunter herläuft, wird ein Licht aktiviert. Sind alle vier Lichter aktiviert, kann das Pokémon aus dem Ei schlüpfen.

Ei-Loop (Saphir)
Jedes Mal, wenn der Ball in Richtung Nest und darunter durchrollt, wird ein Licht aktiviert.

ENDIVIE-Schalter (Rubin)
Triff diesen Schalter, damit ENDIVIE RASIERBLATT einsetzt.

Feld-Multiplikator
Läuft der Ball durch eine dieser drei Bahnen, wird dieser Multiplikator aktiviert. Leuchten alle drei Felder, so erfährt der Ball für eine gewisse Zeit ein Upgrade. Bewege den rechten und linken Flipper, um die aktivierten Felder nach links oder rechts zu bewegen.

Flipper
Hiermit wird der Ball über das Spielfeld katapultiert. Du kannst ihn auch anhalten, um damit zu zielen.

GERADKAS (Rubin)
Sobald sie von einem RASIERBLATT getroffen werden, kommen die GERADAKS rechts und links aus ihrem Bau.

MAKUHITA (Rubin)
Triff das GERADAKS auf der rechten Seite, sobald es sich zeigt. MAKUHITA wird sich daraufhin umdrehen und kann den Ball so in eine bestimmte Richtung schlagen.

Markt/Entwicklung (Rubin)
Du kannst das Tor öffnen, indem du es mit dem Ball triffst. Sobald es sich geöffnet hat, bewege den Ball hinein, um einzukaufen. Im **Entwicklungs-Modus** kannst du dann ein Pokémon entwickeln.

Markt/Entwicklung (Saphir)

Zeigt, der TV-Bildschirm MRKT, kannst du den Ball hineinbewegen und einkaufen. Zeigt der Bildschirm ENT, kannst du ein Pokémon entwickeln.

MINUN-Schalter (Saphir)

Triffst du diesen Schalter, deaktivierst du die Barriere, die MINUN aufgebaut hat. Triffst du auch den PLUSLE-Schalter, verschwindet die Barriere vollständig.

Mittelloch-Lichter

Schießt du den Ball durch eine rechte/linke Außenbahn oder einen der beiden Rückläufe, wird jedes Mal ein Licht aktiviert. Sind alle vier Lichter aktiviert, kannst du den Ball in das Mittelloch schießen und ein SLOT starten. Du kannst die Lichter mit dem rechten oder linken Flipper bewegen.

PELIPPER (Saphir)

Schaut PELIPPER nach oben, katapultiere den Ball den Münz-Loop hoch. PELIPPER wird den Ball fangen und damit wegfliegen.

PELIPPER-Schalter (Saphir)

Triff diesen Schalter, damit der BONUS-MULTIPLIKATOR gezählt wird. PELIPPER wird für einen gewisse Zeit nach links schauen.

PIKACHU

Wenn die elektrische Ladung ihren Höchststand erreicht hat, wird PIKACHU den Ball zurück ins Spielfeld katapultieren, wenn dieser die linke oder rechte Außenbahn passiert. PIKACHU kann durch Bewegungen des rechten und linken Flippers nach rechts oder links bewegt werden.

Pfeile Entwicklung (Rubin)

Jedes Mal, wenn der Ball den linken Loop hochläuft, wird ein Pfeil aktiviert. Sind alle drei Pfeile aktiv, wird der Markt zu einem Ort der Entwicklung.

Pfeile Entwicklung (Saphir)

Jedes Mal, wenn der Ball aufwärts durch den linken Loop läuft, wird ein Pfeil aktiviert. Sind alle drei Pfeile aktiv, zeigt der TV-Bildschirm über dem Markt ENT an.

PKMN-Zähler

Jedes Mal, wenn ein Pokémon im SCHNAPP' SIE DIR!- oder **Ei-Modus** gefangen wird, leuchtet ein Ball auf. Die Entwicklung eines Pokémon lässt zwei Bälle aufleuchten. Im SCHNAPP' SIE DIR!-**Modus** wird aus den Bällen ein FA-NG-EN. So kannst du sehen, wie oft du das Pokémon bereits getroffen hast.

PLUSLE-Schalter (Saphir)

Triffst du diesen Schalter, deaktivierst du die Barriere, die PLUSLE aufgebaut hat. Triffst du auch den MINUN-Schalter, verschwindet die Barriere vollständig.

SAMURZEL (Saphir)

Jedes Mal, wenn der Schalter getroffen wird, erscheint ein SAMURZEL. Drei SAMURZEL aktivieren den **Reise-Modus**.

SCHNAPP' SIE DIR!-Pfeile

Jedes Mal, wenn der Ball den rechten Loop hochläuft, leuchtet ein Pfeil auf. Es müssen zwei oder mehr Pfeile leuchten, um den SCHNAPP' SIE DIR!-**Modus** zu aktivieren.

SCHLUPPUCK (Rubin)

Triff das GERADAKS auf der linken Seite, wenn es seinen Kopf zeigt. Ein SCHLUPPUCK erscheint. Drei SCHLUPPUCK aktivieren den **Reise-Modus**.

TOHAIDO (Rubin)

Leuchten zwei oder drei SCHNAPP' SIE DIR!-Pfeile, bewege den Ball auf TOHAIDO zu, damit es ihn schnappt. So aktivierst du den SCHNAPP' SIE DIR!-**Modus**.

WAILMER (Sapphire)

Leuchten zwei oder drei SCHNAPP' SIE DIR!-Pfeile, bewege den Ball auf WAILMER zu, damit es ihn schnappt. So aktivierst du den SCHNAPP' SIE DIR!-**Modus**.

ZIGZACHS (Saphir)

Triff ZIGZACHS, damit es sich bereit macht. Nun kann der SLOT in seiner Drehung angehalten werden. Wenn der A-Knopf gedrückt wird, springt ZIGZACHS auf den SLOT und stoppt ihn.

Director
Masaru Kuribayashi

Programmers
Tsuyoshi Matsumoto
Noriaki Teramoto
Masamitsu Takami

Graphic Designers
Arito Chujo
Norichika Meguro
Noriko Shibuya
Hiroshi Tanigawa
Masaru Kuribayashi
Koji Kiriyama
Masanori Nishishita
Naomi Sanada
Tomoki Miyazaki

Sound Composition
Kazuya Suyama
Ayumi Sano

Pokémon Voices
Ikue Otani
Satomi Kohrogi

Artwork
Fujiko Nomura
Mizue Hagiwara
Yasuko Takahashi
Akiko Hirono

Illustration
Norichika Meguro

Special Thanks
Yuuri Sakurai
Ken Sugimori
Junichi Masuda
Azusa Tajima
Masafumi Mima
Kenjiro Ito
Rui Kawaguchi
Melinda Porter
Hiroki Enomoto
Go Ichinose
Takao Nakano
Takemoto Mori
Tomotaka Komura
Takanao Kondo
Gail Tilden
Jim Wornell

Coordinators
Kyoko Watanabe
Retsuji Nomoto

Progress Coordinators
Daisuke Hara
Taeko Suzuki

English Localisation
Hiro Nakamura
Seth McMahill

Task Managers
Hitoshi Yamagami
Gakuji Nomoto

Producers
Hirayuki Jinnai
Makoto Nakayama
Hiroaki Tsuru
Takehiro Izushi
Hatao Ogata

Executive Producer
Satoru Iwata

Executive Producer
Tsunekazu Ishihara

European Version

Localisation Producer
Kayo Sadahisa

Manual Localisation and Layout
Martina Deimel
Andrea Jähn

Silke Sczyrba
Martina Taxis
Carolin Fickert
Adrian Michalski
Sascha Nickel
Manfred Anton
Rudi Schnitzer
Daniela Schmitt
Jens Peppel
Nadine Straub
Mario Kraus
Peter Swietochowski

[0903/NOE/AGB]

ÖSTERREICH / SCHWEIZ

Alterseinstufung gemäß PEGI

Alterseinstufungen

Hinweis: Es gibt länderspezifische Abweichungen!

Inhaltsbeschreibung

Weitere Informationen zum europäischen Einstufungssystem (PEGI) sind auf folgender Internetseite zu finden:

http://www.pegi.info

DEUTSCHLAND

Wichtige Kundeninformation zur USK-Altersfreigabe:

Lieber Kunde,
das von Ihnen erworbene Produkt wurde gemäß § 14 JuSchG von der USK geprüft und eingestuft. Für dieses Produkt haben die Obersten Landesjugendschutzbehörden aufgrund der geringen Größe der bedruckbaren Oberfläche des Datenträgers auf die Notwendigkeit eines USK-Kennzeichens auf dem Datenträger abgesehen, sofern das Produkt von der USK mit „Ohne Altersbeschränkung" oder „Freigegeben ab 6 Jahren" eingestuft wurde. Bei einer Altersfreigabe ab 12 Jahren finden Sie einen entsprechenden Hinweis auf dem Datenträger. Darüber hinaus informieren die nachstehenden USK-Kennzeichen auf der Verpackung, für welche Altersgruppe das Produkt freigegeben ist.

Weitere Informationen zur USK-Altersfreigabe gemäß § 14 JuSchG finden Sie unter:

http://www.usk.de sowie http://www.nintendo.de

[1202/FRA/AGB]

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

Merci d'avoir choisi le jeu POKéMON PINBALL™ RUBIS & SAPHIR pour la console de jeu Nintendo® Game Boy Advance™.

IMPORTANT : Lisez attentivement les Informations Consommateurs et les Précautions d'Emploi incluses avec ce produit avant toute utilisation de votre Game Boy Advance™, d'une cartouche de jeu, ou d'un accessoire. Ce livret contient également des informations sur la garantie et sur le Service Consommateurs.

Nous vous conseillons de lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu ! Gardez ensuite le manuel pour vous y référer plus tard.

© 2003 Pokémon.
© 1995–2003 Nintendo/Creatures Inc./ GAME FREAK inc.
TM et ® sont des marques de Nintendo.
© 2003 Nintendo.

SOMMAIRE

COMMANDES DE BASE	4	LA BOUTIQUE	34
DEMARRER LE JEU ET SAUVEGARDER	6	PRESENTATION DES PLATEAUX	36
JOUER	10	CARACTERISTIQUES DES PLATEAUX	40
FLIPPER RUBIS/FLIPPER SAPHIR	12	LES NIVEAUX BONUS	44
LE MODE CAPTURE	14	LE DECOMPTE DES POINTS	47
LE MODE DEPLACEMENT	18	TRANSMISSIONS	48
LES DIFFERENTES ZONES	22	INDEX	50
LE MODE EVOLUTION	26	CREDITS	54
LE MODE ŒUF	30		

MANETTE +

DEPLACER LE CURSEUR

Déplacer le curseur dans le jeu et sur les écrans de menu.

FLIP GAUCHE

Appuyer sur gauche sur la manette + pour actionner le flip gauche.

DEPLACER PIKACHU SUR LA GAUCHE

Appuyer sur gauche sur la manette + pour placer PIKACHU sur le couloir de sortie gauche.

BOUTON L

SECOUER LE FLIPPER

Donner un coup sur le côté gauche du flipper. En appuyant aussi sur le bouton R, tout le flipper sera secoué.

BOUTON R

SECOUER LE FLIPPER

Donner un coup sur le côté droit du flipper. En appuyant aussi sur le bouton L, tout le flipper sera secoué.

BOUTON A

VALIDER

Confirmer une sélection sur les écrans de menu et de jeu.

LANCER

Lancer la Poké Ball.

FLIP DROIT

Actionner le flip droit.

DEPLACER PIKACHU

Placer PIKACHU sur le couloir de sortie droit.

PUNCH DE MAKUHITA

MAKUHITA peut frapper la Poké Ball sur le Flipper RUBIS.

START

METTRE LE JEU EN PAUSE

Permet de mettre temporairement le jeu en pause. Sélectionnez ANNUL. pour reprendre votre partie. Pour arrêter de jouer, sélectionnez SAUV. et votre partie sera sauvegardée.

SELECT

Aucune fonction.

BOUTON B

ANNULER

Annuler une sélection.

La fonction assignée à un bouton peut être modifiée dans CONFIG. BOUTONS (voir page 8). Si un bouton ne fonctionne pas, veuillez vérifier la configuration des boutons.

Lorsque vous allumez votre console, l'écran à droite apparaît. Cet écran indique que vous pouvez utiliser le Game Boy Player™ (vendu séparément) et profiter de ses avantages. Si vous utilisez le Game Boy Player pour jouer à POKÉMON PINBALL™ RUBIS & SAPHIR, la fonction vibration de la manette NINTENDO GAMECUBE™ (vendue séparément) pourra être activée.

Ensuite, l'**écran titre** apparaît. Si vous appuyez sur START ou sur le bouton A, l'**écran de menu** s'affiche. Choisissez une option à l'aide de la manette ✚ et appuyez sur le bouton A pour valider votre sélection.

La première fois que vous jouez à POKÉMON PINBALL RUBIS & SAPHIR, l'**écran de sélection de langue** apparaît lorsque vous allumez la console. Choisissez l'une des cinq langues proposées à l'aide de la manette ✚ et confirmez votre choix en appuyant sur le bouton A. Il est ensuite possible de changer de langue en choisissant l'option LANGUE à partir du **menu principal**.

▷▷▷ COMMENCER

Après que vous ayez sélectionné COMMENCER, l'**écran de choix du flipper** apparaît. Sélectionnez le Flipper RUBIS ou le Flipper SAPHIR à l'aide de la manette ✚ et appuyez sur le bouton A pour valider votre choix. Une fois le flipper sélectionné, il est possible de choisir entre NORMALE et LENTE pour déterminer la VITESSE de la BILLE. Ensuite, la partie commence.

▷▷▷ NOUVEAU JEU

Cette option s'affiche si vous avez déjà sauvegardé des données. Si vous choisissez NOUVEAU JEU, une nouvelle partie débutera.

- Les Pokémon déjà attrapés sont conservés dans le POKéDEX.
- Les données déjà sauvegardées ne seront effacées que si vous sauvegardez à nouveau après avoir sélectionné NOUVEAU JEU.

▷▷▷ CONTINUER

Cette option s'affiche si vous avez des données sauvegardées qui sont en suspens. Vous pouvez reprendre votre partie à partir de la sauvegarde.

- Si vous sélectionnez CONTINUER, vous reprenez la partie à partir de la sauvegarde, mais les données sauvegardées restées en suspens sont alors effacées automatiquement.

▷▷▷ POKéDEX

Ici sont enregistrées les informations concernant les Pokémon que vous avez vus ou capturés. Les Pokémon que vous avez juste vus ont leur nom et leur silhouette affichés. Les Pokémon capturés, qu'ils proviennent du Flipper RUBIS ou du Flipper SAPHIR, sont enregistrés dans le même POKéDEX. Les Pokémon que vous n'avez pas attrapés mais reçus de vos amis à l'aide du câble Game Boy Advance Game Link™ (vendu séparément) apparaissent dans une fenêtre grisée (voir page 49).

▷▷▷ OPTIONS

Vous pouvez modifier les paramètres et écouter la musique du jeu.

• TEST SON

MUSIQUE : Vous pouvez écouter la musique du jeu.

EFFETS : Vous pouvez écouter les effets sonores du jeu.

• CONFIG. BOUTONS

(Modifier la configuration des boutons)

Vous pouvez modifier la configuration des boutons. Quatre types de configuration sont proposés : du TYPE A au TYPE D. Lors de votre première partie, la configuration est paramétrée sur le TYPE A. Vous pouvez déterminer votre propre configuration en sélectionnant CREER. Utilisez la manette ✚ pour choisir l'action que vous souhaitez configurer et appuyez sur le bouton A pour valider votre choix. L'indication CHOISIR BOUTON apparaîtra alors. Choisissez le bouton que vous souhaitez assigner à l'action sélectionnée (à l'exception de START).

Ⓘ Nous vous conseillons de ne pas assigner plus de deux actions par bouton.

• VIBRATION

Si vous utilisez un Game Boy Player pour jouer, vous pouvez choisir OUI ou NON pour activer ou non la fonction VIBRATION. Si vous choisissez OUI, la manette de la NINTENDO GAMECUBE vibrera.

Ⓘ La fonction VIBRATION ne fonctionne pas dans les cas suivants :

- Si la Game Boy Advance ou la Game Boy Advance SP™ (chacune vendue séparément) est utilisée comme manette.
- Si d'autres accessoires sont connectés au Game Boy Player.
- Si un câble Game Boy Advance Game Link est utilisé pour transmettre des données.

Ⓘ La Game Boy Advance et la Game Boy Advance SP n'ont pas de fonction vibration.

▷▷▷ MEIL SCORE

Les huit meilleurs scores de chacun des deux flippers, RUBIS et SAPHIR, sont indiqués ici. Utilisez la manette ✚ pour passer des meilleurs scores du Flipper RUBIS à ceux du Flipper SAPHIR.

▷▷▷ LANGUE

Choisissez l'une des cinq langues proposées à l'aide de la manette ✚ et confirmez votre choix en appuyant sur le bouton A.

▷▷▷ SAUVEGARDER

- Lorsque vous attrapez un Pokémon durant une partie, il est automatiquement sauvegardé dans votre POKéDEX.
- Lorsque la partie est terminée et que votre score est suffisamment important pour figurer dans les huit meilleurs, vous avez la possibilité d'enregistrer votre nom dans la liste des meilleurs scores. Une fois votre nom enregistré, votre score est sauvegardé.
- Appuyez sur START en cours de jeu et sélectionnez SAUV. Cela vous permet de suspendre la partie et de conserver votre score actuel.

COMPLETER VOTRE POKéDEX !

Ce jeu comprend deux plateaux : le Flipper RUBIS et le Flipper SAPHIR. Chacun des deux flippers a ses propres caractéristiques et les Pokémon que vous pouvez attraper diffèrent selon le flipper. Après avoir rempli certaines conditions, vous pourrez activer le MODE CAPTURE (voir page 14). Il existe également un MODE EVOLUTION (voir page 26) permettant de faire évoluer vos Pokémon et un **mode Œuf** (voir page 30) permettant l'éclosion (ECLO.) d'un œuf.

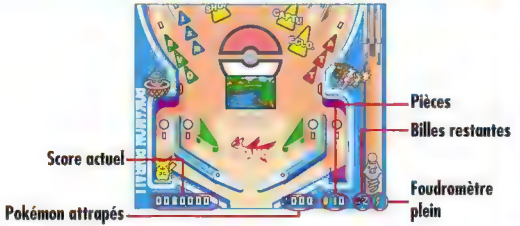
AVOIR LE MEILLEUR SCORE !

Vous avez trois billes à votre disposition pour débuter la partie. Tentez de faire le meilleur score en utilisant le flip droit et le flip gauche sans perdre la bille. En répondant à certaines conditions, vous pourrez améliorer votre score et accéder à des niveaux bonus.

QUAND LA PARTIE EST TERMINEE...

Si vous perdez toutes les billes à votre disposition, la partie est terminée. Si votre résultat est suffisamment bon, votre score et votre nom pourront être sauvegardés sur l'**écran des meilleurs scores**. Sélectionnez une lettre ou autre caractère à l'aide de la manette ✚ et confirmez votre choix en appuyant sur le bouton A. Appuyez sur le bouton B si vous souhaitez revenir au caractère précédent.

CONSULTER LE PLATEAU

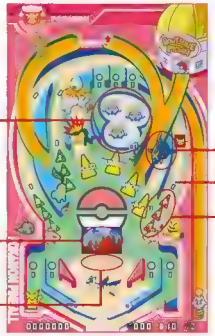


1. SPOINK
2. Flip droit
3. Flip gauche
4. Rampe de lancement
5. Couloir de sortie droit
6. Couloir de sortie gauche
7. Couloir Flip droit
8. Couloir Flip gauche
9. Flips automatiques
10. Témoin Sauveur de bille
11. Indicateur de capture
12. Ecran de contrôle Pokémon
13. Trou central
14. Boucle droite
15. Boucle gauche
16. Roulette
17. Rampe CENTRE PKMN
18. Boucle Pièces
19. Flèches Capture
20. Couloir Capture
21. Témoin SLOT
22. SHARPEDO
23. Flèches Evolution
24. Amélioration bille
25. Accès Boutique / Accès Evolution
26. Champ Multiplicateur
27. Bumpers
28. Compteur Multiplicateur de bonus
29. HERICENDRE
30. Couveuse Œuf
31. Interrupteur GERMIGNON
32. LIMEON
33. MAKUHITA
34. Boucle PIFEUIL
35. PIFEUIL
36. Interrupteur Formation
37. Interrupteur Multiplicateur de bonus
38. Flèches Pièces
39. GLOUPTI
40. PIKACHU

1. SPOINK
2. Flip droit
3. Flip gauche
4. Rampe de lancement
5. Couloir de sortie droit
6. Couloir de sortie gauche
7. Couloir Flip droit
8. Couloir Flip gauche
9. Flips automatiques
10. Témoin Sauveur de bille
11. Indicateur de capture
12. Ecran de contrôle Pokémon
13. Trou central
14. Boucle droite
15. Boucle gauche
16. Roulette
17. Boucle Pièces
18. Boucle Œuf
19. Couveuse Œuf
20. Flèches Capture
21. Couloir Capture
22. Témoin SLOT
23. WAILMER
24. Flèches Evolution
25. Champ Multiplicateur
26. Bumpers
27. Interrupteur BEKIPAN
28. BEKIPAN
29. Compteur Multiplicateur de bonus
30. Interrupteur POSIPI
31. Interrupteur NEGAPI
32. BOUTIQUE PKMN / Accès Evolution
33. Ecran télé
34. Flèches Pièces
35. Interrupteur ZIGZATON
36. Interrupteur GRAINIPIOT
37. PIKACHU

Ce mode vous permet d'attraper des Pokémon. Les Pokémon attrapés sont automatiquement enregistrés dans le POKéDEX.

▷▷▷ MODE CAPTURE - FLIPPER RUBIS



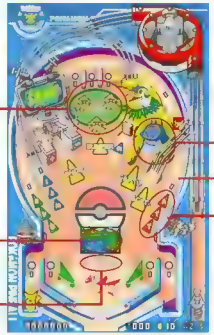
1. Une flèche s'allume à chaque fois que la bille passe en haut de la boucle droite.
   - Lorsque la flèche clignote, elle n'est pas considérée comme étant allumée.

2. Lorsqu'au moins deux des flèches sont allumées, lancez la bille à l'intérieur de SHARPEDO pour activer le MODE CAPTURE. Les Pokémon qui apparaîtront seront différents s'il y a deux ou trois flèches allumées (voir page 24).
   - Seules deux flèches sont allumées lorsque la partie débute.

3. Lorsque le MODE CAPTURE est activé, l'écran de contrôle Pokémon situé au centre affiche la silhouette d'un Pokémon. Touchez trois fois les LOUPIO (BUMPER) pour dévoiler l'écran et voir apparaître un Pokémon.

4. Pour attraper le Pokémon, touchez-le trois fois avec la bille.
   - En MODE CAPTURE, vous avez une durée maximum de deux minutes pour attraper un Pokémon.

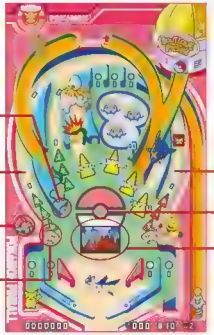
▷▷▷ MODE CAPTURE - FLIPPER SAPHIR



1. Une flèche s'allume à chaque fois que la bille passe en haut de la boucle droite.
   - Lorsque la flèche clignote, elle n'est pas considérée comme étant allumée.
2. Lorsqu'au moins deux des flèches sont allumées, lancez la bille à l'intérieur de WAILMER pour activer le MODE CAPTURE. Les Pokémon qui apparaîtront seront différents s'il y a deux ou trois flèches allumées (voir page 25).
   - Seules deux flèches sont allumées lorsque la partie débute.
3. Lorsque le MODE CAPTURE est activé, l'écran de contrôle Pokémon situé au centre affiche la silhouette d'un Pokémon. Touchez trois fois les BALIGNON (BUMPER) pour dévoiler l'écran et voir apparaître un Pokémon.
4. Pour attraper le Pokémon, touchez-le trois fois avec la bille.
   - En MODE CAPTURE, vous avez une durée maximum de deux minutes pour attraper un Pokémon.

Ce mode vous permet de changer de zone. En MODE CAPTURE, les Pokémon qui apparaissent diffèrent selon la zone.

MODE DEPLACEMENT - FLIPPER RUBIS



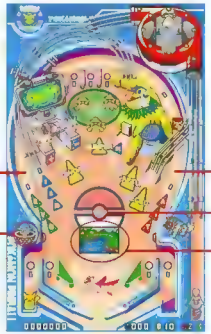
1. Touchez l'interrupteur GERMIGNON pour que ce dernier utilise TRANCH'HERBE. Un LINEON apparaîtra alors de chaque côté.

2. Touchez le LINEON de gauche avec la bille, au moment où il sort sa tête. Un GLOUPTI va alors apparaître.

3. Si vous touchez l'interrupteur trois fois, trois GLOUPTI apparaîtront, ce qui activera le **mode Déplacement** (DEPLAC.). Faites ensuite passer la bille sur la boucle gauche ou la boucle droite et le trou central s'ouvrira. Vous devez faire entrer la bille dans le trou central en un temps limité. Si vous dépassez cette durée, le GLOUPTI disparaît et le **mode Déplacement** est désactivé.

4. Une fois la bille entrée dans le trou central, appuyez sur le bouton A pour sélectionner DEPLAC. et vous changerez de zone. Si vous ne souhaitez pas vous déplacer, appuyez sur le bouton B pour choisir l'option ANNUL. (voir page 22, LES DIFFERENTES ZONES).

▷▷▷ MODE DEPLACEMENT - FLIPPER SAPHIR



1. Touchez l'interrupteur GRAINIPIOT pour que ce dernier apparaisse.

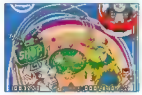
2. Si vous touchez l'interrupteur trois fois, trois GRAINIPIOT apparaîtront, ce qui activera le **mode Déplacement**. Faites ensuite passer la bille sur la boucle gauche ou la boucle droite et le trou central s'ouvrira. Vous devez faire entrer la bille dans le trou central en un temps limité. Si vous dépassez cette durée, le GRAINIPIOT disparaît et le **mode Déplacement** est désactivé.

3. Une fois la bille entrée dans le trou central, appuyez sur le bouton A pour sélectionner DEPLAC. et vous changerez de zone. Si vous ne souhaitez pas vous déplacer, appuyez sur le bouton B pour choisir l'option ANNUL. (voir page 22, LES DIFFERENTES ZONES).

ASTUCE UTILE

DONNER UN COUP AU FLIPPER

Si la bille passe la boucle gauche ou droite et arrive au niveau du Champ Multiplicateur, donnez un coup au flipper. Cela peut permettre de faire passer la bille dans le Champ Multiplicateur.



La zone actuellement visitée est affichée sur l'écran de contrôle Pokémon. Les Pokémon du MODE CAPTURE différeront en fonction de la zone.

Ⓓ Les Pokémon qui apparaissent en **mode Œuf** restent les mêmes, peu importe la zone.

Il existe cinq zones communes aux deux flippers et deux autres, qui sont spécifiques à chacun des deux flippers. Même si la zone est la même, les Pokémon apparaissant sur le Flipper RUBIS ou le Flipper SAPHIR seront différents.

ASTUCE UTILE

SAUVER LA BILLE !
Si la bille va tomber dans un couloir de sortie, levez l'un des flips et donnez un coup en bas du flipper. Si le timing est bon, la bille va rebondir et se retrouver en haut du flipper.

• Ordre d'apparition des zones

L'ordre d'apparition des zones est le suivant :

FLIPPER RUBIS

Forêt ⟶ Volcan ⟶ Plaines ⟶ Océan ⟶ Parc Safari ⟶ Caverne

Ⓓ Le volcan et le parc safari n'apparaissent que sur le Flipper RUBIS.

FLIPPER SAPHIR

Forêt ⟶ Lac ⟶ Plaines ⟶ Désert ⟶ Océan ⟶ Caverne

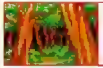
Ⓓ Le lac et le désert n'apparaissent que sur le Flipper SAPHIR.

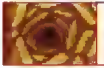
Lorsque vous débutez une partie, l'une de ces six zones est sélectionnée au hasard. La zone suivante sera différente si vous passez la boucle droite ou la boucle gauche en **mode Déplacement**. De plus, lors de votre sixième déplacement, vous pouvez accéder aux ruines, zone qui n'est pas mentionnée ci-dessus.

EXEMPLE : Si vous débutez avec la forêt sur le Flipper SAPHIR, la zone changera selon le schéma suivant :

• Zones et apparition des Pokémon

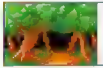
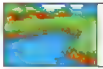
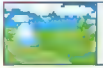
FLIPPER RUBIS

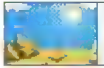
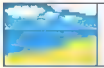
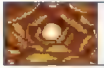
	Deux flèches	Trois flèches
 Forêt	ARMULYS BLINDALYS	ARMULYS BLINDALYS ARCKO
Volcan	CHAMALLOT CHARTOR	CHAMALLOT CHARTOR POUSSIFEU
Plaines	DYNAVOLT MEDHYENA	MEDHYENA MANGRIFF

	Deux flèches	Trois flèches
Océan	GOELISE TENTACOOL	TENTACOOL STARI
Parc Safari	DODUO GIRAFARIG	DODUO GIRAFARIG PIKACHU
 Caverne	SOLAROC RAMBOUM MYSDIBULE	SOLAROC RAMBOUM
Ruines	TERHAL REGIROCK	TERHAL REGIROCK

Ⓨ Bien d'autres Pokémon apparaîtront également.

FLIPPER SAPHIR

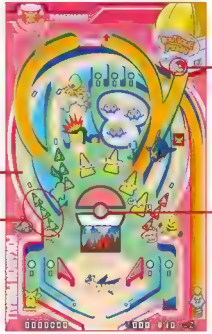
	Deux flèches	Trois flèches
 Forêt	ARMULYS BLINDALYS	ARMULYS BLINDALYS TROPIUS
 Lac	MARILL ECRAPINCE	MARILL ECRAPINCE GOBOU
 Plaines	DYNAVOLT MEDHYENA	MEDHYENA SEVIPER

	Deux flèches	Trois flèches
 Désert	CACNEA RACAILLOU BALBUTO	CACNEA RACAILLOU
 Océan	GOELISE TENTACOOL	TENTACOOL COQUIPERL
 Caverne	SELEROC RAMBOUM	SELEROC RAMBOUM TENEFIX
Ruines	TERHAL REGIROCK	TERHAL REGIROCK

Ⓨ Bien d'autres Pokémon apparaîtront également.

Ce mode vous permet de faire évoluer les Pokémon que vous avez attrapés.

▷▷▷ MODE EVOLUTION - FLIPPER RUBIS



1. Une flèche s'allume à chaque fois que la bille passe en haut de la boucle gauche.

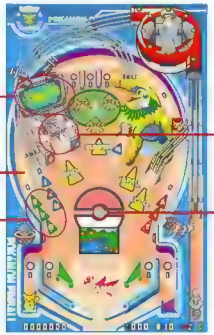
2. Lorsque les trois flèches Evolution sont allumées, l'Accès Boutique se transforme en Accès Evolution. Une fois la bille entrée à l'intérieur, le MODE EVOLUTION est activé. Sélectionnez le Pokémon que vous avez attrapé et que vous souhaitez faire évoluer à l'aide de la manette ✚. Appuyez sur haut sur la manette ✚ pour vérifier si le Pokémon a évolué. S'il est représenté par « ? » ou par une silhouette, cela signifie qu'il n'a pas encore évolué.

3. En MODE EVOLUTION, vous avez une durée maximum de deux minutes pour faire évoluer un Pokémon. Les Objets Evolution apparaissent l'un après l'autre. A vous d'attraper tous les Objets Evolution avant que la durée maximum ne soit écoulée.

4. Si vous parvenez à obtenir les trois Objets Evolution, le trou central s'ouvre. Faites entrer la bille à l'intérieur et le Pokémon évoluera (voir page 39, OBJETS EVOLUTION).

Si vous n'avez pas de Pokémon à faire évoluer, l'Accès Boutique ne se transforme pas en Accès Evolution, même si les trois flèches Evolution sont allumées.

▷▷▷ MODE EVOLUTION - FLIPPER SAPHIR



1. Une flèche s'allume à chaque fois que la bille passe en haut de la boucle gauche.

2. Lorsque les trois flèches Evolution sont allumées, l'écran télé affiche EVO. Une fois la bille entrée dessous, le MODE EVOLUTION est activé. Sélectionnez le Pokémon que vous avez attrapé et que vous souhaitez faire évoluer à l'aide de la manette ✚. Appuyez sur haut sur la manette ✚ pour vérifier si le Pokémon a évolué. S'il est représenté par « ? » ou par une silhouette, cela signifie qu'il n'a pas encore évolué.

3. En MODE EVOLUTION, vous avez une durée maximum de deux minutes pour faire évoluer un Pokémon. Les Objets Evolution apparaissent l'un après l'autre. A vous d'attraper tous les Objets Evolution avant que la durée maximum ne soit écoulée.

4. Si vous parvenez à obtenir les trois Objets Evolution, le trou central s'ouvre. Faites entrer la bille à l'intérieur et le Pokémon évoluera (voir page 39, OBJETS EVOLUTION).

Si vous n'avez pas de Pokémon à faire évoluer, l'écran télé n'affiche pas EVO, même si les trois flèches Evolution sont allumées.

Ce mode vous permet d'attraper des Pokémon après les avoir fait sortir d'un œuf.
Les Pokémon qui éclosent ne diffèrent pas en fonction de la zone.

▷▷▷ MODE ŒUF- FLIPPER RUBIS

1. Si vous lancez la bille sur HERICENDRE, cela le repousse.
2. Si vous lancez la bille sur HERICENDRE à plusieurs reprises, il entre dans la Couveuse Œuf et commence à réchauffer l'œuf.
3. Si vous touchez une nouvelle fois HERICENDRE avec la bille, l'œuf éclôt et un Pokémon apparaît.
4. Touchez deux fois le Pokémon avec la Poké Ball et vous l'attraperez.

Ⓥ Si vous ne parvenez pas à attraper le Pokémon dans un temps donné, il disparaît. Si vous lancez la bille dans la Couveuse Œuf alors qu'il n'y a pas d'œuf, PTERA en apportera un.

1. Une lumière s'allume sur la Couveuse Œuf à chaque fois que la bille va de la boucle Œuf inférieure à la Couveuse Œuf.
2. Lorsque les quatre lumières sont allumées et que la bille passe à nouveau la boucle Œuf, l'œuf éclôt et un Pokémon apparaît.
3. Touchez deux fois le Pokémon avec la bille pour l'attraper.

Si vous ne parvenez pas à attraper le Pokémon dans un temps donné, il disparaît. Si vous lancez la bille dans la Couveuse Œuf alors qu'il n'y a pas d'œuf, un nouvel œuf apparaîtra.

Vous pouvez acquérir des pièces en lançant la bille au-dessus de la boucle Pièces. A chaque fois, le nombre de pièces que vous pourrez acquérir augmentera, passant de 1, à 5 et à 10. A la BOUTIQUE PKMN, vous pourrez faire vos achats en fonction du nombre de pièces que vous aurez.

SAUVEUR DE BILLE
Le témoin du Sauveur de bille (CHANCE) restera allumé pendant 30 secondes.

Amélioration de la bille
Vous obtiendrez la Poké Ball supérieure.

Vous pourrez acheter diverses choses à la BOUTIQUE PKMN.

▷▷▷ FLIPPER RUBIS

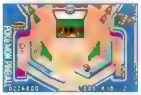
Ouvrez la porte de l'Accès Boutique en la frappant avec la bille. Lorsqu'elle est ouverte, faites entrer la bille à l'intérieur pour accéder à la BOUTIQUE PKMN et pouvoir acheter des bonus. Une fois votre achat fait, la porte se referme.

▷▷▷ FLIPPER SAPHIR

Si vous touchez l'interrupteur POSIPI et l'interrupteur NEGAPI, la barrière disparaît totalement. Lorsque l'écran télé qui est au-dessus indique SHOP, vous pouvez aller faire votre achat en faisant entrer la bille à l'intérieur de l'Accès Boutique. La barrière réapparaît une fois votre achat fait ou lorsqu'un autre **mode** est activé (**Capture**, **Evolution**, **Déplacement**, **Œuf** ou **Bonus**).

ASTUCE UTILE

STABILISER LA BILLE
En levant un flip, vous pouvez maintenir la bille dessus et la stabiliser. Une fois la bille immobile, il est plus facile d'atteindre la cible désirée avec le flip. Si vous frappez la bille avec l'extrémité du flip, le coup sera donné en diagonale. Le milieu du flip envoie la bille du même côté que le flip, ou bien vers le haut.



CHANCE

Lorsque le témoin du Sauveur de bille (CHANCE) est allumé, LATIOS ou LATIAS récupère la bille quand elle tombe et vous ne la perdez pas. Le témoin du Sauveur de bille est allumé lorsque la partie débute, mais aussi en **mode Capture**, **Déplacement**, **Evolution** ou **Œuf**. Le temps qu'il reste allumé dépend de la situation. Vous pouvez également saisir la chance d'avoir votre bille sauvée grâce au SLOT ou en l'achetant à la BOUTIQUE PKMN.

1 UP

Vous pourrez avoir la possibilité d'acquérir une bille supplémentaire dans les cas suivants :

- Si vous obtenez une extra ball au SLOT.
- Si vous achetez une extra ball à la BOUTIQUE PKMN.
- Si vous attrapez plus de 15 Pokémon.
- L'amélioration de la bille peut éventuellement se transformer en bille supplémentaire (1UP) sur le Flipper RUBIS.

AMELIORATION DE LA BILLE

Si vous améliorez la bille, autrement dit si vous obtenez une bille de niveau supérieur, votre score augmente. Lorsque la bille traverse un des couloirs du Champ Multiplicateur, ce couloir s'allume. Si les trois couloirs sont allumés, vous obtenez la bille supérieure pour un certain temps. Si les trois couloirs sont une nouvelle fois allumés, vous obtenez à nouveau la bille du niveau supérieur. Au bout d'un certain temps, vous repasserez à la bille du niveau inférieur. En utilisant le flip gauche ou le flip droit, vous pouvez déplacer le témoin rouge à gauche ou à droite, ce qui permet d'allumer les trois couloirs à la fois plus facilement.

Niveau 1

Poké Ball

C'est la bille que vous avez lorsque la partie débute.

Niveau 2

Super Ball

Elle rapporte deux fois plus de points que la bille de niveau 1.

Niveau 3

Hyper Ball

Elle rapporte trois fois plus de points que la bille de niveau 1.

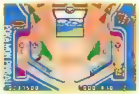
Niveau 4

Master Ball

Elle rapporte quatre fois plus de points que la bille de niveau 1.

Ⓘ Lorsque vous accédez à un niveau bonus, vous ne perdez pas le niveau de votre bille. Par contre, à chaque fois que vous perdez une bille, vous obtenez la bille du niveau inférieur.

MODE SLOT



A chaque fois que la bille passe un couloir de flip ou un couloir de sortie, le témoin correspondant s'allume. En utilisant le flip gauche ou le flip droit, vous pouvez déplacer le témoin éclairé à gauche ou à droite, ce qui permet d'allumer les quatre couloirs à la fois plus facilement.

Lorsque les quatre témoins sont allumés et que la bille entre dans le trou central, le **mode Slot** est activé. Appuyez sur le bouton A pour ralentir le rouleau et le stopper. Ce qui s'affiche alors sur le rouleau est activé.

BILLE BONUS TERMINEE

Cela correspond aux bonus que vous recevez lorsque vous perdez la bille. Les différentes actions que vous avez effectuées durant la partie viennent s'ajouter aux points déjà obtenus.

- Nombre de Pokémon attrapés x 500.000
- Nombre de fois que le **mode Slot** a été activé x 100.000

D'autres bonus correspondant à différentes situations sont également pris en compte.

MULTIPLICATEUR DE BONUS

Le multiplicateur de bonus (MULTIPLICATEUR) est le nombre par lequel est multiplié le score obtenu lorsque le tableau BILLE BONUS TERMINEE apparaît. Sur le Flipper RUBIS, le multiplicateur est basé sur le nombre de fois que l'interrupteur du Multiplicateur de bonus a été touché.
Sur le Flipper SAPHIR, le multiplicateur est basé sur le nombre de fois que l'interrupteur BEKIPAN a été touché.

OBTENIR LES OBJETS EVOLUTION

Il existe différentes sortes d'Objets Evolution permettant aux Pokémon d'évoluer en MODE EVOLUTION. Tout comme dans Pokémon Rubis et Saphir sur Game Boy Advance, l'Objet Evolution dépend du Pokémon.

Evolution par niveau

Evolution par Pierreplante

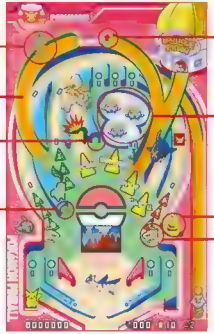
Evolution par amitié

Evolution par transmission

Il existe aussi d'autres moyens d'évoluer…

Voici les caractéristiques propres au Flipper RUBIS et au Flipper SAPHIR.

▷▷▷ FLIPPER RUBIS



• Comment améliorer la bille

Passer à la bille du niveau supérieur (voir page 37)

1. Touchez l'interrupteur GERMIGNON pour que ce dernier utilise TRANCH'HERBE. Un LINEON apparaîtra alors de chaque côté.

2. Touchez le LINEON de droite avec la bille, au moment où il sort sa tête.

3. MAKUHITA va changer de direction et ainsi pouvoir percuter la bille si vous appuyez sur le bouton A au bon moment.

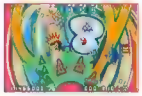
4. Si vous lancez la bille dans la boucle PIFEUIL, ce dernier reculera à chaque fois que vous le toucherez.

5 Si vous parvenez à atteindre PIFEUIL à plusieurs reprises, un pont sera créé. Cela fermera la boucle PIFEUIL et vous permettra d'atteindre l'emplacement où l'amélioration de la bille est possible.

6 La bille peut désormais passer au-dessus du vide et vous pouvez obtenir une amélioration de bille.

• Bumpers

Le positionnement des bumpers sur le Flipper RUBIS est modifié à chaque fois que vous touchez l'interrupteur Formation. Si vous atteignez l'interrupteur à plusieurs reprises, un Pokémon différent peut apparaître. Combinée à d'autres éléments, cette action peut avoir des effets inattendus.



▷▷▷ FLIPPER SAPHIR

• ZIGZATON

Si vous touchez l'interrupteur ZIGZATON et permettez ainsi à ce dernier de se tenir prêt, après que vous ayez appuyé sur le bouton A pour lancer le SLOT, il pourra se jeter sur le rouleau et le faire s'arrêter sur l'écran que vous voulez (voir page 38, **mode Slot**).

• BEKIPAN

Touchez l'interrupteur BEKIPAN pour que ce dernier se tourne pendant un certain temps. Si vous faites alors passer la bille en haut de la boucle Pièces, BEKIPAN s'en empare et s'envole.

Si BEKIPAN s'empare de la bille et que vous avez rempli certaines conditions, quelque chose d'inattendu pourrait bien se produire…

Vous pouvez accéder à un niveau bonus en remplissant les conditions qui lui sont propres. Dans un niveau bonus, vous ne perdez pas la bille si elle tombe. Toutefois, lorsqu'elle tombe, une bille de niveau supérieur passe au niveau inférieur.

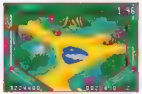
NIVEAU BONUS KECLEON

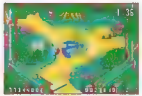
1. Sur le Flipper RUBIS, le trou central s'ouvre lorsque les trois témoins de l'indicateur de capture sont allumés.
2. Si vous faites entrer la bille à l'intérieur du trou central, vous accédez au niveau bonus KECLEON.

A chaque fois que vous attrapez un Pokémon, une des Poké Balls de l'indicateur de capture s'allume. Lorsqu'un Pokémon évolue, deux Poké Balls s'allument.

• Comment jouer au niveau bonus KECLEON

Vous pouvez vaincre KECLEON en le touchant 10 fois avec la bille. Observez l'herbe et le mouvement de l'eau pour savoir où se trouve KECLEON. Si vous touchez l'arbre avec la bille, le Devon Scope fera son apparition. Une fois le Devon Scope en marche, KECLEON devient visible pour un certain temps.





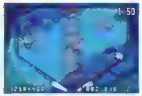
NIVEAU BONUS SKELENOX

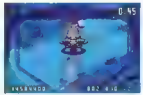
1. Sur le Flipper SAPHIR, le trou central s'ouvre lorsque les trois témoins de l'indicateur de capture sont allumés.
2. Si vous faites entrer la bille à l'intérieur du trou central, vous accédez au niveau bonus SKELENOX.

A chaque fois que vous attrapez un Pokémon, une des Poké Balls de l'indicateur de capture s'allume. Lorsqu'un Pokémon évolue, deux Poké Balls s'allument.

• Comment jouer au niveau bonus SKELENOX

Des SKELENOX apparaissent les uns après les autres. Touchez-en 20 avec la bille et TERACLOPE apparaîtra. Vous pouvez vaincre ce dernier en le touchant 5 fois avec la bille. Lorsque TERACLOPE est immobile, il absorbe toutes les billes qui arrivent face à lui. Il faut donc que la bille arrive de derrière ou sur les côtés. Lorsque TERACLOPE est en mouvement, vous pouvez le frapper de face.





NIVEAU BONUS OBALIE

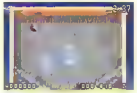
Vous pouvez accéder au niveau bonus OBALIE aussi bien à partir du Flipper RUBIS que du Flipper SAPHIR. Par contre, les conditions à remplir pour y accéder sont différentes d'un flipper à l'autre. A vous de voir !

Comment jouer au niveau bonus OBALIE

Vous pouvez marquer des points en lançant la bille dans un panier. Si la bille passe la rampe de lancement gauche ou droite, PHOGLEUR la frappe avec sa tête pour la mettre dans le panier.

Si vous parvenez à pousser un OBALIE sur une des rampes de lancement, PHOGLEUR le mettra dans le panier et vous obtiendrez encore plus de points.

Le jeu comprend d'autres niveaux bonus. A vous de trouver comment y accéder !



LE DECOMPTE DES POINTS

• Flipper RUBIS et Flipper SAPHIR	Une flèche Capture, Evolution ou Pièces allumée	2.000
	Deux flèches Capture, Evolution ou Pièces allumées	5.000
	Trois flèches Capture, Evolution ou Pièces allumées	10.000
	Flip automatique touché	500
	Foudromètre rempli	3.000
	Bumper touché	500
	Bille entrée à l'intérieur de SHARPEDO/WAILMER	50.000
	Bille ayant passé l'Accès Boutique/Accès Evolution	500.000
	MODE CAPTURE réussi	1.000.000
	Mode Œuf réussi	3.000.000
• Flipper RUBIS uniquement	GERMIGNON touché	1.000
	PIFEUIL touché (première fois)	50.000
	PIFEUIL touché (deuxième fois)	100.000
• Flipper SAPHIR uniquement	Un témoin de la Couveuse Œuf allumé	20.000
	Les quatre témoins de la Couveuse Œuf allumés	200.000
	Bille entrée à l'intérieur de BEKIPAN	100.000

D'autres actions vous permettront également d'augmenter votre score.

Vous pouvez vous connecter en link avec un ami en utilisant le câble Game Boy Advance Game Link.

SE CONNECTER

Voici toutes les informations dont vous aurez besoin pour connecter les consoles entre elles.

• Equipement nécessaire

– Game Boy Advance, Game Boy Advance SP ou NINTENDO GAMECUBE (nécessite une manette et un Game Boy Player)..... 2
– Cartouches..... 2
– Câbles Game Boy Advance Game Link..... 1

• Connexion

1. Assurez-vous que les deux consoles sont éteintes. Insérez une cartouche dans chacune des consoles.
2. Connectez le câble Game Boy Advance Game Link au connecteur d'extension de chacune des deux consoles.
3. Allumez les deux consoles.
4. Pour de plus amples informations, veuillez vous référer à la page 49.

① Le joueur 1 (J1) et le joueur 2 (J2) peuvent tous deux transmettre des données de jeu.
② La console du joueur 1 peut être connectée à la Game Boy Advance SP ou au Game Boy Player.

Exemple de connexion :

• En cas de problèmes

Il se peut que vous rencontriez quelques problèmes dans les cas suivants:

- Si vous utilisez un autre câble que le câble Game Boy Advance Game Link.
- Si le câble Game Boy Advance Game Link est mal connecté aux consoles.
- Si le câble Game Boy Advance Game Link est retiré pendant un transfert de données.
- Si un autre câble Game Boy Advance Game Link est connecté au câble Game Link assurant la transmission.
- Si plus de deux consoles sont reliées.

TRANSMETTRE SES MEILLEURS SCORES

Vous pouvez transmettre vos meilleurs scores à un ami.

① Appuyez sur START à partir de l'**écran des meilleurs scores**.

② Assurez-vous que le câble Game Boy Advance Game Link est correctement connecté et appuyez sur le bouton A pour démarrer la transmission. Appuyez sur le bouton B pour annuler.

TRANSMETTRE SON POKéDEX

Si votre ami a des POKéMON que vous n'avez pas et qu'il vous transmet son POKéDEX, ils s'afficheront dans votre POKéDEX dans une fenêtre grisée. Ces POKéMON auront alors plus de chances d'apparaître.

① Appuyez sur START à partir de l'**écran du POKéDEX**.

② Assurez-vous que le câble Game Boy Advance Game Link est correctement connecté et appuyez sur le bouton A pour démarrer la transmission. Appuyez sur le bouton B pour annuler.

Accès Boutique/Accès Evolution (RUBIS)
La porte s'ouvre lorsqu'elle est heurtée par la bille. Une fois la porte ouverte, la bille doit entrer à l'intérieur pour permettre l'accès à la BOUTIQUE PKMN. En MODE EVOLUTION, l'Accès Boutique se transforme en Accès Evolution.

Accès Boutique/Accès Evolution (SAPHIR)
Lorsque l'écran télé situé au-dessus affiche SHOP, il suffit de faire entrer la bille à l'intérieur pour faire ses achats. Lorsqu'il affiche EVO, il suffit de faire entrer la bille à l'intérieur pour activer le MODE EVOLUTION.

Amélioration de la bille (RUBIS)
Il faut frapper PIFEUIL pour le renverser et ainsi créer un pont. La bille peut alors passer au-dessus du vide et l'amélioration peut être obtenue. La bille du niveau supérieur n'est obtenue que pour un certain temps.

BEKIPAN (SAPHIR)
Lorsque BEKIPAN est tourné, la bille doit passer en haut de la boucle Pièces pour qu'il s'en empare et s'envole.

Boucle Œuf (SAPHIR)
Pour qu'un témoin s'allume, la bille doit passer en haut de la boucle Œuf et aller à l'intérieur de la Couveuse Œuf.

BUMPER (RUBIS)
Lorsque la bille heurte un LOUPIO, elle rebondit. En MODE CAPTURE, lorsqu'un LOUPIO est touché, une partie de l'écran de contrôle est dévoilée, laissant apparaître un Pokémon. La position des LOUPIO change à chaque fois que la bille heurte l'interrupteur Formation.

BUMPER (SAPHIR)
Lorsque la bille heurte un BALIGNON, elle rebondit. En MODE CAPTURE, lorsqu'un BALIGNON est touché, une partie de l'écran de contrôle est dévoilée, laissant apparaître un Pokémon.

Champ Multiplicateur
Lorsque la bille passe l'un des couloirs du Champ Multiplicateur, il s'allume. Lorsque les trois témoins sont allumés, la bille passe au niveau supérieur pour un certain temps. Il est possible de déplacer le témoin rouge à gauche ou à droite en utilisant le flip gauche ou le flip droit.

Compteur Multiplicateur de bonus (RUBIS)
Ce compteur affiche le nombre de fois que l'interrupteur Multiplicateur de bonus a été touché. Le score obtenu lors de la BILLE BONUS TERMINEE est multiplié par le nombre affiché lorsque la bille est perdue.

Compteur Multiplicateur de bonus (SAPHIR)
Ce compteur affiche le nombre de fois que l'interrupteur BEKIPAN a été touché. Le score obtenu lors de la BILLE BONUS TERMINEE est multiplié par le nombre affiché lorsque la bille est perdue.

Couveuse Œuf (RUBIS)
Un œuf de Pokémon s'y trouve. Lorsque la bille pousse CYNDAQUIL à l'intérieur de la Couveuse Œuf, l'œuf éclôt.

Couveuse Œuf (SAPHIR)
Un témoin s'allume à chaque fois que la bille passe dans la Couveuse Œuf. L'œuf éclôt lorsque les quatre témoins lumineux sont allumés.

Flèches Capture
Une flèche s'allume à chaque fois que la bille passe en haut de la boucle droite. Pour activer le MODE CAPTURE, au moins deux flèches doivent être allumées.

Flèches Evolution (RUBIS)
Une flèche s'allume à chaque fois que la bille passe en haut de la boucle gauche. Lorsque les trois flèches sont allumées, l'Accès Boutique se transforme en Accès Evolution.

Flèches Evolution (SAPHIR)
Une flèche s'allume à chaque fois que la bille passe en haut de la boucle gauche. Lorsque les trois flèches sont allumées, l'Accès Boutique se transforme en Accès Evolution.

Flips
Ils permettent d'envoyer la bille sur le plateau de jeu, mais aussi de la bloquer et de la maintenir stable.

GLOUPTI (RUBIS)
Si la bille heurte le LINEON sur la gauche du plateau au moment où il sort sa tête, un GLOUPTI apparaît. Le **mode Déplacement** est activé lorsqu'il y a trois GLOUPTI.

GRAINIPIOT (SAPHIR)
Un GRAINIPIOT apparaît à chaque fois que la bille heurte l'interrupteur GRAINIPIOT. Le **mode Déplacement** est activé lorsqu' il y a trois GRAINIPIOT.

Indicateur de capture
A chaque fois qu'un Pokémon est attrapé en MODE CAPTURE ou en **mode Œuf**, une Poké Ball s'allume. Lorsqu'un Pokémon évolue, deux Poké Balls s'allument. En MODE CAPTURE, GA-GN-E ! apparaît pour permettre au joueur de voir combien de fois il a touché le Pokémon.

Interrupteur BEKIPAN (SAPHIR)
Lorsque la bille touche cet interrupteur, une unité supplémentaire est ajoutée au multiplicateur de bonus et BEKIPAN reste tourné pendant un certain temps.

Interrupteur GERMIGNON (RUBIS)
Il faut toucher cet interrupteur pour que GERMIGNON utilise TRANCH'HERBE.

Interrupteur Multiplicateur de bonus (RUBIS)
Le score obtenu lors de la BILLE BONUS TERMINEE est multiplié par le nombre de fois qu'il a été heurté par la bille avant qu'elle ne soit perdue.

Interrupteur NEGAPI (SAPHIR)
Atteindre cet interrupteur permet de faire disparaître la barrière électrique de NEGAPI. Pour qu'elle disparaisse complètement, il suffit de toucher l'interrupteur POSIPI.

Interrupteur POSIPI (SAPHIR)
Atteindre cet interrupteur permet de faire disparaître la barrière électrique de POSIPI. Pour qu'elle disparaisse complètement, il suffit de toucher l'interrupteur NEGAPI.

LINEON (RUBIS)
Atteint par TRANCH'HERBE, un LINEON apparaît de chaque côté du plateau.

MAKUHITA (RUBIS)
Lorsque la bille heurte le LINEON au moment où il sort sa tête, MAKUHITA change de direction et percute la bille.

PIFEUIL (RUBIS)
PIFEUIL recule à chaque fois que la bille le heurte. S'il est touché à plusieurs reprises, un pont est créé, terminant ainsi la boucle PIFEUIL.

PIKACHU
Lorsque le foudromètre est plein, PIKACHU relance la bille si elle passe le couloir de sortie dans lequel il se trouve. Il est possible de déplacer PIKACHU à droite ou à gauche en utilisant le flip gauche ou le flip droit.

Roulette
Faire tourner la roulette permet de remplir le foudromètre.

SHARPEDO (RUBIS)
Lorsqu'au moins deux flèches Capture sont allumées, il suffit de faire entrer la bille à l'intérieur de SHARPEDO pour activer le MODE CAPTURE.

Témoin Sauveur de bille (CHANCE)
Lorsqu'il est allumé, la bille ne peut pas être perdue.

Témoin SLOT
Lorsque la bille passe un couloir de flip ou un couloir de sortie, le témoin correspondant s'allume. Une fois les quatre témoins allumés et la bille lancée dans le trou central, le **mode Slot** est activé. Il est possible de déplacer le témoin rouge à gauche ou à droite en utilisant le flip gauche ou le flip droit.

WAILMER (SAPHIR)
Lorsqu'au moins deux flèches Capture sont allumées, il suffit de faire entrer la bille à l'intérieur de WAILMER pour activer le MODE CAPTURE.

ZIGZATON (SAPHIR)
La bille doit heurter ZIGZATON pour qu'il se tienne prêt. Une fois sur ses gardes, il pourra stopper le rouleau du SLOT lorsque le joueur appuiera sur le bouton A.

Director
Masaru Kuribayashi

Programmers
Tsuyashi Matsumoto
Masamitsu Takami
Noriaki Teramoto

Graphic Designers
Arito Chujo
Koji Kiriyama
Norichika Meguro
Masanori Nishishita
Noriko Shibuya
Naomi Sanada
Hiroshi Tanigawa
Tomoki Miyazaki
Masaru Kuribayashi

Sound Composition
Kazuya Suyama
Ayumi Sano

Pokémon Voices
Ikue Otani
Satomi Kohrogi

Artwork
Fujiko Nomura
Yasuko Takahashi
Mizue Hagiwara
Akiko Hirono

Illustration
Norichika Meguro

Special Thanks
Yuuri Sakurai
Hiroki Enomoto
Ken Sugimori
Go Ichinose
Junichi Masuda
Takao Nakano
Azusa Tajima
Takemoto Mori
Masafumi Mima
Tomotaka Komura
Kenjiro Ito
Takanao Kondo
Rui Kawaguchi
Gail Tilden
Melinda Porter
Jim Wornell

Coordinators
Kyoko Watanabe
Retsuji Nomoto

Progress Coordinators
Daisuke Hara
Taeko Suzuki

English Localisation
Hiro Nakamura
Seth McMahill

Task Managers
Hitoshi Yamagami
Gakuji Nomoto

Producers
Hirayuki Jinnai
Takehiro Izushi
Makoto Nakayama
Hatao Ogata
Hiroaki Tsuru

Executive Producer
Satoru Iwata

Executive Producer
Tsunekazu Ishihara

Version européenne

Coordination
Kayo Sadahisa

Localisation
Angélique Blanchemaison
Pierre Sanchez

Mise en page du manuel
Silke Sczyrba
Daniela Schmitt
Martina Taxis
Jens Peppel
Carolin Fickert
Adrian Michalski
Nadine Straub
Sascha Nickel
Mario Kraus
Manfred Anton
Peter Swietochowski
Rudi Schnitzer

[0603/FRA/AGB]

[0703/NFR/AGB]

La signalétique PEGI :

Catégories de la signalétique :

Note : il existe des variations locales !

Descripteurs de contenu :

LANGAGE CHOQUANT

DISCRIMINATION

DROGUE

EPOUVANTE

CONTENU SEXUEL

VIOLENCE

Pour plus d'informations sur la signalétique PEGI (Pan European Game Information), veuillez consulter le site :

http://www.pegi.info

[0705/ESP/AGB]

Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado el producto y que cumple nuestros exigentes requisitos de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurar una total compatibilidad con tu producto Nintendo.

Original Nintendo Seal of Quality™

Gracias por adquirir POKéMON PINBALL™ RUBI Y ZAFIRO para tu consola Game Boy Advance™ de Nintendo®.

IMPORTANTE: lee con atención el folleto de precauciones sobre salud y seguridad que se incluye con este producto antes de utilizar la consola, un cartucho o un accesorio Nintendo®. El folleto también contiene información importante sobre la garantía y la línea de atención al cliente.

Lee el manual de instrucciones en su totalidad para poder disfrutar al máximo de tu nuevo juego. Por favor, guárdalo como referencia.

© 2003 Pokémon.
© 1995 – 2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Developed by Jupiter Corp.
TM, ® and Pokémon character names are trademarks of Nintendo.
© 2003 Nintendo.

ÍNDICE

CONTROLES BÁSICOS	4	¡VÁMONOS DE COMPRAS!	34
ANTES DE LANZAR LA BOLA...	6	CARACTERÍSTICAS COMUNES	36
CÓMO JUGAR	10	CARACTERÍSTICAS INDIVIDUALES	40
LAS MESAS RUBÍ Y ZAFIRO	12	LOS NIVELES DE BONIFICACIÓN	44
¡LA CAZA ESTÁ ABIERTA!	14	UNA AVALANCHA DE PUNTOS	47
¡A VIAJAR!	18	CÓMO INTERCAMBIAR DATOS	48
DE ÁREA EN ÁREA	22	GLOSARIO	50
EL MODO EVOLUCIÓN	26	CRÉDITOS	54
¡ROMPE EL HUEVO!	30		

+ PANEL DE CONTROL

Mover el cursor

Mueve el cursor en las pantallas del juego y en los menús.

Usar flipper izda.

Pulsa la flecha izquierda del + Panel de Control para usar el flipper de la izquierda.

Mover a PIKACHU a la izquierda

Pulsa la flecha izquierda en el + Panel de Control para colocar a PIKACHU en el pasillo exterior de la izquierda.

BOTÓN L

Mover la mesa

Inclina la mesa desde la izquierda. Si pulsas el Botón R, levantarás la mesa.

BOTÓN R

Mover la mesa

Inclina la mesa desde la derecha. Si pulsas el Botón L, levantarás la mesa.

BOTÓN A

Aceptar

Confirma las selecciones realizadas en las pantallas del juego y en los menús.

Lanzar

Lanza la Poké Ball.

Usar flipper dcha.

Usa el flipper de la derecha.

Mover a PIKACHU a la derecha

Coloca a PIKACHU en el pasillo exterior de la derecha.

Puñetazo de Makuhita

MAKUHITA puede dar un puñetazo a la bola en la mesa RUBÍ.

START

Pausar la partida

Detiene temporalmente la partida. Selecciona SEGUIR si quieres continuar jugando. En caso contrario, elige GUARDAR para guardar los datos y abandonar la partida.

SELECT

No se usa.

BOTÓN B

Cancelar

Sirve para volver atrás o cancelar una selección.

La configuración de los botones se puede cambiar en la opción BOTONES (ver la página 8). Si un botón no funciona, comprueba cómo se han configurado los botones para solucionar el problema.

Al encender la consola, aparece la imagen de la derecha. De esta manera se indica que, si usas el accesorio Game Boy Player™ (se vende por separado), podrás jugar a partidas de Pokémon Pinball™ Rubi y Zafiro en tu televisor a través de una consola NINTENDO GAMECUBE™. Sólo de esta manera podrás disfrutar de la función de vibración, que funciona únicamente cuando usas el mando de NINTENDO GAMECUBE (se vende por separado).

A continuación se mostrará la **pantalla del título**. Pulsa START o el Botón A para pasar a la **pantalla del menú principal**. Usa el ✚ Panel de Control para elegir una opción y pulsa el Botón A para confirmar.

La primera vez que juegues a Pokémon Pinball Rubi y Zafiro y enciendas la consola Game Boy Advance™, verás la **pantalla de selección del idioma**. Usa el ✚ Panel de Control para elegir uno de los cinco idiomas que se ofrecen y confirma tu selección pulsando el Botón A. Puedes cambiar el idioma del juego en todo momento en la opción IDIOMA del **menú principal**.

▷▷▷ JUGAR

Selecciona JUGAR y entrarás en la **pantalla de selección de la mesa** RUBÍ o ZAFIRO. Escoge una de las dos con el ✚ Panel de Control y pulsa el Botón A para continuar. A continuación, podrás elegir que la VELOCIDAD de la bola sea NORMAL o LENTA. Una vez hecho esto, se dará comienzo a la partida.

▷▷▷ N. PARTIDA (nueva partida)

Si ya has estado jugando y has guardado los datos de una partida, aparecerá esta opción. Elige N. PARTIDA para comenzar una partida nueva.

- Aunque borres una partida antigua, los datos de los Pokémon que ya hayas atrapado y tengas guardados en la POKéDEX no se perderán.
- Los datos de una partida guardada no se perderán a menos que empieces una nueva partida y la guardes.

▷▷▷ CONTINUAR

Esta opción aparecerá cuando hayas detenido y guardado una partida. Puedes continuar jugando a partir del momento en el que guardaste por última vez.

- Los datos de una partida guardada se borrarán automáticamente cuando selecciones CONTINUAR.

▷▷▷ POKéDEX

Aquí se registra la información sobre los Pokémon que has visto o capturado. Los Pokémon que solamente has visto estarán identificados con su nombre y su silueta. Los Pokémon que has capturado en las mesas RUBÍ y ZAFIRO se guardarán en la misma POKéDEX. Los Pokémon que no has capturado, sino que algún amigo te ha enviado usando el cable Game Link™ de Game Boy Advance (se vende por separado), aparecerán dentro de un recuadro (ver la página 49).

OPCIONES

Puedes cambiar la configuración del juego y escuchar música.

- **PRUEBA SONIDO**

MÚSICA: aquí puedes oír la música del juego.
EFECTOS: aquí puedes oír los efectos de sonido del juego.

- **BOTONES**

(Cómo cambiar la configuración de los botones)

En esta opción puedes modificar la configuración de los botones. Hay cuatro tipos diferentes: TIPO A, TIPO B, TIPO C y TIPO D.
La configuración predeterminada de los botones es el TIPO A. Selecciona CAMBIAR para elegir tu propia configuración de botones. Usa el ✚ Panel de Control para escoger la acción que quieres configurar y confirma con el Botón A. Aparecerá la opción ELIGE BOTÓN. Entonces, pulsa el botón que quieras asociar a esa acción (excepto START).

Ⓘ Puedes asociar la misma acción a dos botones como máximo.

- **VIBRACIÓN**

Si estás jugando con el accesorio Game Boy Player, podrás elegir entre activar (SÍ) o desactivar (NO) la función de VIBRACIÓN. Si la activas, el mando de NINTENDO GAMECUBE vibrará.

Ⓘ La función de vibración no funciona en las siguientes situaciones:
- Cuando la consola Game Boy Advance o Game Boy Advance SP™ (cada una se vende por separado) se usa como mando.
- Cuando se han conectado otros accesorios al Game Boy Player.
- Cuando se está usando el cable Game Link de Game Boy Advance para realizar una transmisión de datos.

Ⓘ Las consolas Game Boy Advance y Game Boy Advance SP no poseen función de vibración.

RÉCORDS

Aquí se listan las ocho mejores puntuaciones de las mesas RUBÍ y ZAFIRO. Usa el ✚ Panel de Control para pasar de la pantalla de RÉCORDS de la mesa RUBÍ a la de la mesa ZAFIRO.

IDIOMA

Elige uno de los cinco idiomas disponibles usando el ✚ Panel de Control y confirma tu selección con el Botón A.

Cómo guardar datos

- Cuando atrapes a un Pokémon durante una partida, éste se guardará automáticamente en la POKéDEX.
- Cuando hayas acabado la partida y tu récord sea lo suficientemente alto como para entrar entre los ocho mejores, podrás escribir tu nombre en la lista de RÉCORDS. Una vez hecho esto, el récord quedará guardado.
- Pulsa START durante la partida y elige GUARDAR. Así podrás dejar de jugar conservando tu puntuación actual.

¡Completa tu POKéDEX!

Hay dos mesas de pinball en este juego: la mesa RUBÍ y la mesa ZAFIRO. Cada una de ellas tiene características propias y cuenta con una colección de Pokémon diferente.
Cuando hayas cumplido ciertos requisitos, podrás activar el MODO CAZA (ver la página 14). También hay un MODO EVOLUCIÓN (ver la página 26), gracias al cual podrás hacer evolucionar a tus Pokémon, y un **modo de huevo** (ver la página 30), en el que podrás hacer que se abra un huevo para intentar atrapar al Pokémon que contiene.

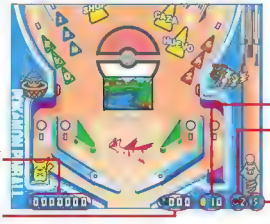
¡Bate todos los récords!

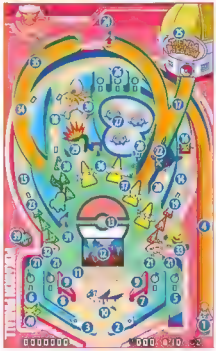
Cada partida se juega con tres bolas. Usa con acierto los flippers de la derecha y de la izquierda, y evita que la bola caiga en el sumidero. Si consigues cumplir ciertos requisitos, conseguirás una puntuación cada vez mejor y podrás acceder a los niveles de bonificación.

Cuando se acaba la partida...

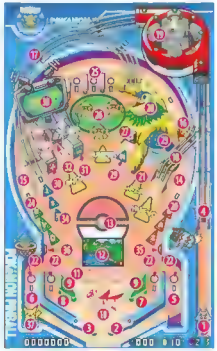
Cuando pierdes todas las bolas, se acaba la partida. Si has conseguido una gran puntuación, ésta y tu nombre se guardarán en la **pantalla de récords**. Usa el ✚ Panel de Control para seleccionar las letras de tu nombre y confirma pulsando el Botón A. Pulsa el Botón B para volver atrás un espacio y cambiar una letra.

Mira bien la mesa





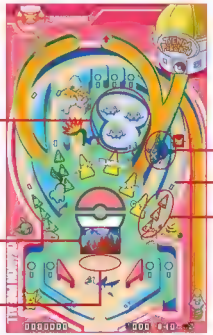
1. SPOINK
2. Flipper de la derecha
3. Flipper de la izquierda
4. Pasillo del lanzador
5. Pasillo exterior de la derecha
6. Pasillo exterior de la izquierda
7. Pasillo de retorno de la derecha
8. Pasillo de retorno de la izquierda
9. Bumpers bateadores
10. Marcador del SALVABOLAS
11. Contador de caza
12. Panel Pokémon
13. Pozo central
14. Bucle de la derecha
15. Bucle de la izquierda
16. Molinillo
17. Rampa del CENTRO POKéMON
18. Bucle de monedas
19. Flechas de caza
20. Pasillo del MODO CAZA
21. Marcador del pozo
22. SHARPEDO
23. Flechas de evolución
24. Mejora de la bola
25. TIENDA / CENTRO POKéMON
26. Pasillo del multiplicador de la mesa
27. Bumpers
28. Contador MULTIPLICABONO
29. CYNDAQUIL
30. Nido del huevo
31. Interruptor de CHIKORITA
32. LINOONE
33. MAKUHITA
34. Bucle de NUZLEAF
35. NUZLEAF
36. Interruptor de Pokéman
37. Interruptor MULTIPLICABONO
38. Flechas de monedas
39. GULPIN
40. PIKACHU



1. SPOINK
2. Flipper de la derecha
3. Flipper de la izquierda
4. Pasillo del lanzador
5. Pasillo exterior de la derecha
6. Pasillo exterior de la izquierda
7. Pasillo de retorno de la derecha
8. Pasillo de retorno de la izquierda
9. Bumpers bateadores
10. Marcador del SALVABOLAS
11. Contador de caza
12. Panel Pokémon
13. Pozo central
14. Bucle de la derecha
15. Bucle de la izquierda
16. Molinillo
17. Bucle de monedas
18. Bucle del huevo
19. Nido del huevo
20. Flechas de caza
21. Pasillo del MODO CAZA
22. Marcador del pozo
23. WAILMER
24. Flechas de evolución
25. Pasillo del multiplicador de la mesa
26. Bumpers
27. Interruptor de PELIPPER
28. PELIPPER
29. Contador MULTIPLICABONO
30. Interruptor de PLUSLE
31. Interruptor de MINUN
32. Puerta SHOP / puerta EVO
33. Pantalla de televisión
34. Flechas de monedas
35. Interruptor de ZIGZAGOON
36. Interruptor de SEEDOT
37. PIKACHU

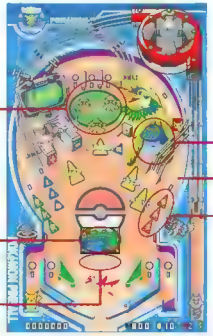
En este modo puedes capturar Pokémon. Los Pokémon que atrapes se guardarán automáticamente en la POKéDEX.

▷▷▷ MODO CAZA - Mesa RUBÍ



1. Cada vez que la bola sube por el bucle de la derecha, se enciende una flecha.
   - Cuando una flecha brilla de forma intermitente, no se considera que esté encendida.
2. Cuando dos o más flechas de caza (CAZ) estén encendidas, lanza la bola hacia SHARPEDO para activar el MODO CAZA. Aparecerán diferentes Pokémon según hayas encendido dos o tres flechas (ver la página 24).
   - Al empezar una partida, hay dos flechas de caza encendidas.
3. Cuando hayas activado el MODO CAZA, el panel Pokémon del centro mostrará la silueta de un Pokémon. Golpea a los CHINCHOU (bumpers) tres veces para que el panel se rompa y aparezca el Pokémon.
4. Para atrapar al Pokémon, golpéalo tres veces con la bola.
   - Hay un tiempo limitado de dos minutos para iluminar completamente el letrero CÁZALO y hacerse con un Pokémon en el MODO CAZA.

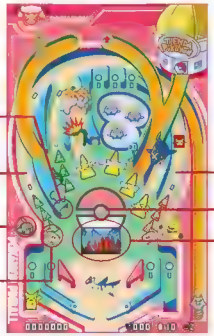
▷▷▷ MODO CAZA - Mesa ZAFIRO



1. Cada vez que la bola sube por el bucle de la derecha, se enciende una flecha.
   - Cuando una flecha brilla de forma intermitente, no se considera que esté encendida.
2. Cuando dos o más flechas de caza (CAZ) estén encendidas, lanza la bola hacia WAILMER para activar el MODO CAZA. Aparecerán diferentes Pokémon según hayas encendido dos o tres flechas (ver la página 25).
   - Al empezar una partida, hay dos flechas de caza encendidas.
3. Cuando hayas activado el MODO CAZA, el panel Pokémon del centro mostrará la silueta de un Pokémon. Golpea a los SHROOMISH (bumpers) tres veces para que el panel se rompa y aparezca el Pokémon.
4. Para atrapar al Pokémon, golpéalo tres veces con la bola.
   - Hay un tiempo limitado de dos minutos para iluminar completamente el letrero CÁZALO y hacerse con un Pokémon en el MODO CAZA.

En este modo puedes viajar a un área diferente. Según el área en la que te encuentres, aparecerán Pokémon diferentes cuando actives el MODO CAZA.

Modo de viaje - Mesa RUBÍ



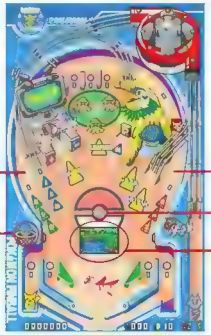
1. Golpea el interruptor de CHIKORITA para que CHIKORITA use HOJA AFILADA. Esto provocará que salga un LINOONE de cada lado de la mesa.

2. Golpea al LINOONE de la izquierda con la bola cuando saque la cabeza para que aparezca un GULPIN.

3. Golpea este interruptor tres veces para que aparezcan tres GULPIN en total y se active el **modo de viaje**. Cuando la bola dé una vuelta completa por el bucle de la derecha o el bucle de la izquierda, se abrirá el pozo central. Tienes un tiempo limitado para lanzar la bola dentro del pozo central antes de que los GULPIN desaparezcan y se acabe el **modo de viaje**.

4. Lanza la bola hacia el pozo central, pulsa el Botón A para VIAJAR a un área diferente. Si no te apetece cambiar de zona, pulsa el Botón B para SALIR (Ver "De área en área", página 22).

▷▷▷ Modo de viaje – Mesa ZAFIRO



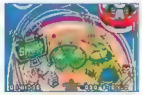
1. Golpea el interruptor de SEEDOT para que caiga un SEEDOT en la cesta.

2. Golpea este interruptor tres veces para que aparezcan tres SEEDOT en total y se active el **modo de viaje**. Cuando la bola dé una vuelta completa por el bucle de la derecha o el bucle de la izquierda, se abrirá el pozo central. Tienes un tiempo limitado para lanzar la bola dentro del pozo central antes de que los SEEDOT desaparezcan y se acabe el **modo de viaje**.

3. Lanza la bola hacia el pozo central, pulsa el Botón A para VIAJAR a un área diferente. Si no te apetece cambiar de zona, pulsa el Botón B para SALIR (Ver "De área en área", página 22).

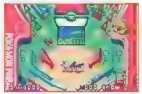
Un consejillo

Mueve la mesa
Cuando la bola pase por los bucles de la derecha o de la izquierda en dirección al pasillo del multiplicador de la mesa, inclina la mesa en esa dirección para que la bola pase precisamente por allí.



El panel Pokémon muestra el área en el que te encuentras actualmente. Dependiendo del área, aparecerán diferentes Pokémon en el MODO CAZA.

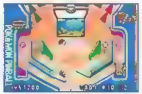
Ⓥ Los Pokémon que aparecen en el **modo de huevo** son los mismos, independientemente del área.



Hay cinco áreas comunes a ambas mesas y dos exclusivas de cada una de ellas. Aunque, también en las áreas comunes, los Pokémon que aparecen en las mesas RUBÍ y ZAFIRO son diferentes.

Un consejillo

¡Salva la bola!
Cuando la bola esté cayendo por uno de los pasillos exteriores, sube una de los flippers y levanta la mesa. Si lo haces bien, la bola saltará y aterrizará encima del otro flipper.



• Orden de las áreas

Las áreas aparecen en el orden siguiente:

Mesa RUBÍ

Bosque → Volcán → Llanos → Océano → Zona Safari → Cueva

Ⓥ Las áreas del volcán y de la zona safari aparecen únicamente en la mesa RUBÍ.

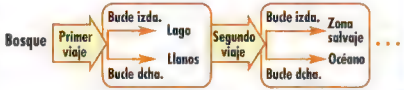
Mesa ZAFIRO

Bosque → Lago → Llanos → Zona salvaje → Océano → Cueva

Ⓥ Las áreas del lago y de la zona salvaje aparecen únicamente en la mesa ZAFIRO.

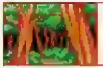
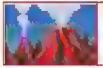
Al comienzo de la partida, el área se selecciona al azar entre una de las seis disponibles en cada mesa. La próxima área que visitarás dependerá de si has dado la vuelta por el bucle de la derecha o por el bucle de la izquierda para activar el **modo de viaje**. Además, cuando haces el sexto viaje, puedes ir al área de las ruinas, que no está indicada en el diagrama anterior.

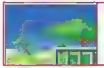
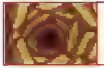
Ejemplo: si empiezas a jugar en el bosque de la mesa ZAFIRO, las áreas cambiarán del modo siguiente:



• Áreas y Pokémon que aparecen en ellas

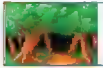
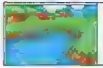
Mesa RUBÍ

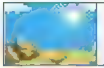
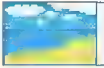
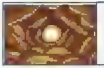
	Dos flechas	Tres flechas
 Bosque	SILCOON CASCOON	SILCOON CASCOON TREECKO
 Volcán	NUMEL TORKOAL	NUMEL TORKOAL TORCHIC
Llanos	ELECTRIKE POOCHYENA	POOCHYENA ZANGOOSE

	Dos flechas	Tres flechas
Océano	WINGULL TENTACOOL	TENTACOOL STARYU
 Zona Safari	DODUO GIRAFARIG	DODUO GIRAFARIG PIKACHU
 Cueva	SOLROCK LOUDRED MAWILE	SOLROCK LOUDRED
Ruinas	BELDUM REGIROCK	BELDUM REGIROCK

Hay otros Pokémon que no mencionamos y que pueden aparecer en estas áreas.

Mesa ZAFIRO

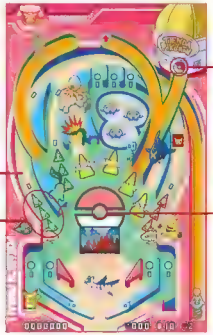
	Dos flechas	Tres flechas
 Bosque	SILCOON CASCOON	SILCOON CASCOON TROPIUS
 Lago	MARILL CORPHISH	MARILL CORPHISH MUDKIP
Llanos	ELECTRIKE POOCHYENA	POOCHYENA SEVIPER

	Dos flechas	Tres flechas
 Zona salvaje	CACNEA GEODUDE BALTOY	CACNEA GEODUDE
 Océano	WINGULL TENTACOOL	TENTACOOL CLAMPERL
 Cueva	LUNATONE LOUDRED	LUNATONE LOUDRED SABLEYE
Ruinas	BELDUM REGIROCK	BELDUM REGIROCK

Hay otros Pokémon que no mencionamos y que pueden aparecer en estas áreas.

En este modo puedes hacer evolucionar los Pokémon que has atrapado.

▷▷▷ MODO EVOLUCIÓN - Mesa RUBÍ



1. Cada vez que la bola sube por el bucle de la izquierda, se enciende una flecha.

2. Cuando las tres flechas de evolución (EVO) están encendidas, la TIENDA POKéMON se transforma en el CENTRO POKéMON. Lanza la bola dentro para activar el MODO EVOLUCIÓN. Elige con el ✚ Panel de Control el Pokémon que quieres hacer evolucionar entre todos los que has atrapado. Pulsa la flecha arriba del ✚ Panel de Control para comprobar si el Pokémon ha evolucionado ya. Sabrás que un Pokémon no ha evolucionado aún si sólo ves un signo de interrogación o su silueta.

3. Tienes un tiempo limitado de dos minutos para completar el MODO EVOLUCIÓN. Los tres objetos de evolución irán apareciendo uno a uno. Consíguelos todos dentro del plazo establecido.

4. Si consigues hacerte con los tres objetos de evolución, se abrirá el pozo central. Lanza la bola dentro para que el Pokémon seleccionado evolucione (Ver "Objetos de evolución", página 39).

Si no tienes ningún Pokémon que pueda evolucionar, aunque logres encender las tres flechas de evolución, la TIENDA POKéMON no se transformará en el CENTRO POKéMON.

▷▷▷ MODO EVOLUCIÓN - Mesa ZAFIRO

1. Cada vez que la bola sube por el bucle de la izquierda, se enciende una flecha.

2. Cuando las tres flechas de evolución (EVO) están encendidos, la pantalla de televisión muestra la palabra EVO. Lanza la bola dentro de la puerta EVO para activar el MODO EVOLUCIÓN. Elige con el ✚ Panel de Control el Pokémon que quieres hacer evolucionar entre todos los que has atrapado. Pulsa la flecha arriba del ✚ Panel de Control para comprobar si el Pokémon ha evolucionado ya. Sabrás que un Pokémon no ha evolucionado aún si sólo ves un signo de interrogación o su silueta.

3. Tienes un tiempo limitado de dos minutos para completar el MODO EVOLUCIÓN. Los tres objetos de evolución irán apareciendo uno a uno. Consíguelos todos dentro del plazo establecido.

4. Si consigues hacerte con los tres objetos de evolución, se abrirá el pozo central. Lanza la bola dentro para que el Pokémon seleccionado evolucione (Ver "Objetos de evolución", página 39).

Si no tienes ningún Pokémon que pueda evolucionar, aunque logres encender las tres flechas de evolución, la pantalla de televisión no mostrará la palabra EVO.

En este modo puedes atrapar Pokémon rompiendo primero el huevo donde se encuentran. Los Pokémon que salgan de un huevo siempre serán los mismos, independientemente del área en la que estés jugando.

▷▷▷ Modo de huevo - Mesa RUBÍ

1. Golpea a CYNDAQUIL con la bola para que retroceda.

2. Golpea a CYNDAQUIL varias veces hasta que entre en el nido del huevo y lo incube con el calor que emana de su cola llameante.

3. Si golpeas a CYNDAQUIL una vez más, el HUEVO se romperá y aparecerá un Pokémon.

4. Golpea al Pokémon dos veces con la bola para atraparlo.

V. Si no atrapas al Pokémon dentro de un cierto límite de tiempo, éste desaparecerá. Cuando el nido del huevo esté vacío, lanza la bola dentro para que AERODACTYL traiga un nuevo HUEVO.

▷▷▷ Modo de huevo - Mesa ZAFIRO

1. Cada vez que la bola suba por el bucle del huevo y pase por el nido del huevo, se encenderá una luz en el nido.
2. Cuando las cuatro luces estén encendidas, haz pasar la bola una vez más por el nido del huevo para que el HUEVO se rompa y aparezca un Pokémon.
3. Golpea al Pokémon dos veces con la bola para atraparlo.

Si no atrapas al Pokémon dentro de un cierto límite de tiempo, éste desaparecerá. Cuando el nido del huevo esté vacío, haz pasar la bola por él para que aparezca un nuevo HUEVO.

¡VÁMONOS DE COMPRAS!

Lanza la bola a través del bucle de monedas para conseguir monedas. Cada vez que lances la bola por el bucle conseguirás más monedas en la siguiente progresión: 1, 5 y 10. Podrás comprar objetos en la TIENDA POKéMON según la cantidad de monedas que tengas.

SALVABOLAS
El marcador del SALVABOLAS permanecerá encendido durante 30 segundos.

MEJORA de la bola
La bola mejorará un nivel.

En la tienda encontrarás muchos más artículos.

▷▷▷ Mesa RUBÍ

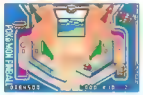
Golpea la puerta de la TIENDA POKéMON para que se abra. Una vez abierta, mete la bola dentro para poder empezar a comprar. Cuando hayas acabado, la puerta se cerrará.

▷▷▷ Mesa ZAFIRO

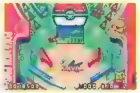
Golpea el interruptor de PLUSLE y el de MINUN para que la barrera eléctrica desaparezca. Cuando la pantalla de televisión muestre la palabra SHOP (tienda), lanza la bola dentro para poder empezar a comprar. Cuando hayas acabado de hacer tus compras o actives otro **modo** (**de caza, evolución, viaje, huevo** o **bonificación**), la barrera volverá a aparecer.

Un consejillo

Retén la bola
Levanta un flipper para retener la bola. Si la bola está quieta, te resultará más fácil apuntar con el flipper para lanzarla a un objetivo concreto. Si la lanzas con el extremo del flipper, se desplazará en diagonal. La parte central del flipper lanzará la bola hacia arriba o hacia la mitad de la mesa correspondiente al flipper en cuestión.



SALVABOLAS



Si el marcador del SALVABOLAS está encendido (se iluminará la palabra SALVAR), LATIOS o LATIAS atrapará la bola cuando caiga al sumidero para que no la pierdas. El marcador del SALVABOLAS está encendido al comienzo de cada partida y también en los **modos de caza, viaje, evolución** y **huevo**. El tiempo que permanece encendido depende de cada situación. También puedes ganar un SALVABOLAS en el **modo de tragaperras** o comprarlo en la TIENDA POKéMON.

+1

Puedes conseguir una bola más en las siguientes situaciones:

- Cuando ganas una bola EXTRA en el **modo de tragaperras**.
- Cuando compras una bola EXTRA en la TIENDA POKéMON.
- Cuando atrapas más de 15 Pokémon.
- En algunas ocasiones, cuando la mejora de la bola se transforma en un objeto + 1 en la mesa RUBÍ.

MEJORA de la bola

Con una bola mejorada, consigues una puntuación mucho mayor. Cuando la bola pasa por el pasillo del multiplicador de la mesa, dicho pasillo se ilumina. La bola mejorará durante cierto tiempo una vez que hayas iluminado los tres pasillos. Si repites este proceso cuando la bola ya está mejorada, la mejorarás aún más. Cuando haya transcurrido cierto tiempo, la bola bajará de nivel. Las luces se pueden mover hacia la derecha o hacia la izquierda usando los flippers correspondientes. De esta manera te resultará más fácil encender las tres luces.

Nivel 1

Poké Ball

Es la bola que tienes al empezar la partida.

Nivel 2

Superball

Duplica la puntuación del nivel 1.

Nivel 3

Ultraball

Triplica la puntuación del nivel 1.

Nivel 4

Master Ball

Cuadruplica la puntuación del nivel 1.

Una bola mejorada no bajará de nivel si entras en un nivel de bonificación. Sin embargo, sí que bajará un nivel cada vez que la pierdas.

Modo de tragaperras

Cada vez que la bola pase por un pasillo exterior o de retorno, se encenderá el marcador correspondiente. Puedes mover los marcadores hacia la derecha o hacia la izquierda usando los flippers correspondientes. De esta manera te resultará más fácil encender los cuatro.
Cuando los cuatro marcadores estén encendidos y puedas leer la palabra POZO, se abrirá el pozo central. Lanza la bola dentro para activar el **modo de tragaperras**. Pulsa el Botón A una vez para detener la TRAGAPERRAS. El panel mostrará un premio que se activará a continuación.

BONO DE FIN DE BOLA

El BONO DE FIN DE BOLA es la bonificación que recibes cuando pierdes una bola. A éste se añadirá la puntuación de cada acción realizada durante la partida.

- Cantidad de Pokémon atrapados x 500.000
- Cantidad de veces que se ha activado **el modo de tragaperras** x 100.000

Hay muchas bonificaciones que se añadirán a la puntuación total.

MULTIPLICABONO

El MULTIPLICABONO es una característica que te permite multiplicar la puntuación del BONO DE FIN DE BOLA.
En la mesa RUBÍ, la puntuación se multiplicará según el número de veces que hayas golpeado el interruptor del MULTIPLICABONO.
En la mesa ZAFIRO, la puntuación se multiplicará según las veces que hayas golpeado el interruptor de PELIPPER.

Hazte con los objetos de evolución

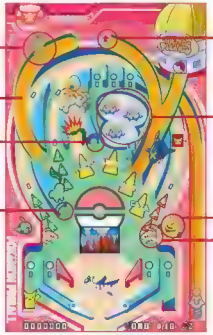
Hay varios tipos de objetos especiales que hacen que un Pokémon evolucione en el MODO EVOLUCIÓN. Al igual que ocurre en Pokémon Rubí y Zafiro para Game Boy Advance, los objetos de evolución cambian según el tipo de Pokémon del que se trate.

- Evolución por nivel
- Evolución por amistad
- Evolución por Piedra Hoja
- Evolución por conexión

Éstas no son las únicas maneras...

Las mesas RUBÍ y ZAFIRO también tienen una serie de características propias.

▷▷▷ Mesa RUBÍ



• Cómo conseguir una mejora de la bola

Cómo mejorar la bola (ver la página 37)

1. Golpea el interruptor de CHIKORITA para que éste use HOJA AFILADA. Esto provocará que salga un LINOONE de cada lado de la mesa.

2. Golpea al LINOONE de la derecha con la bola cuando saque la cabeza.

3. MAKUHITA se dará la vuelta y podrá dar un puñetazo a la bola si pulsas el Botón A en el momento justo.

4. Lanza la bola a través del bucle de NUZLEAF para que éste se caiga hacia atrás. Cuantas más veces le golpees, más retrocederá.

⑤ Repite esta operación varias veces para crear un puente. De esta manera completarás el bucle de NUZLEAF y podrás alcanzar la mejora de la bola.

⑥ Ahora la bola podrá pasar por el hueco y conseguir la mejora.

• Bumpers

La posición de los bumpers de la mesa RUBÍ cambia cada vez que golpeas el interruptor de Pokémon. Golpea este interruptor varias veces para que aparezcan diferentes Pokémon. Prueba todas las combinaciones, podría ocurrir algo inesperado...

▷▷▷ Mesa ZAFIRO

• ZIGZAGOON

Golpea el interruptor de ZIGZAGOON para que se ponga en posición de alerta. Entonces pulsa el Botón A para hacer que la TRAGAPERRAS gire más lento y se detenga. Pulsa el Botón A cuando veas el premio que quieres obtener (Ver "**Modo de tragaperras**", página 38).

• PELIPPER

Golpea el interruptor de PELIPPER para que éste mire hacia arriba durante un rato. Intenta hacer pasar la bola por el bucle de monedas. PELIPPER la atrapará y saldrá volando con ella.

Si PELIPPER atrapa la bola después de que se hayan cumplido ciertos requisitos, algo interesante podría pasar...

Puedes ir a alguno de los niveles de bonificación si cumples con los requisitos del mismo. En un nivel de bonificación nunca pierdes la bola aunque se caiga por el sumidero, pero, cada vez que una bola mejorada cae por éste, baja un nivel.

El nivel de bonificación de KECLEON

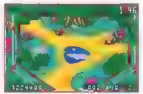
1. En la mesa RUBÍ, el pozo central se abre cuando consigues iluminar los tres contadores de caza.

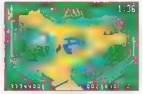
2. Si lanzas la bola dentro del pozo central, podrás ir al nivel de bonificación de KECLEON.

- Cada vez que atrapas un Pokémon, se enciende uno de los tres iconos que representan una Poké Ball en el contador de caza. Si consigues hacer evolucionar un Pokémon, se encenderán dos Poké Balls.

• Cómo jugar en el nivel de bonificación de KECLEON

Para derrotar a KECLEON, golpéalo con la bola 10 veces. Como KECLEON es invisible, tendrás que observar los movimientos en la hierba y el charco para saber dónde está. Si golpeas el árbol con la bola, caerá el Detector Devon. Lanza la bola hacia él para que KECLEON se vuelva visible durante unos momentos.





El nivel de bonificación de DUSKULL

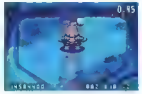
1. En la mesa ZAFIRO, el pozo central se abre cuando consigues iluminar los tres contadores de caza.

2. Si lanzas la bola dentro del pozo central, podrás ir al nivel de bonificación de DUSKULL.

- Cada vez que atrapas un Pokémon, se enciende uno de los tres iconos que representan una Poké Ball en el contador de caza. Si consigues hacer evolucionar un Pokémon, se encenderán dos Poké Balls.

• Cómo jugar en el nivel de bonificación de DUSKULL

Golpea a los 20 DUSKULL con la bola a medida que van apareciendo. Si consigues darle a todos, aparecerá DUSCLOPS. Para derrotarlo, debes golpearle con la bola cinco veces. Si DUSCLOPS se queda quieto, absorberá las bolas lanzadas frontalmente, así que intenta golpearle desde un lado o desde atrás. Cuando DUSCLOPS se está moviendo, puedes golpearle desde cualquier lado.



El nivel de bonificación de SPHEAL

Puedes entrar en el nivel de bonificación de SPHEAL desde las mesas RUBÍ y ZAFIRO, aunque los requisitos son diferentes en cada una de ellas. ¡Fíjate bien!

Cómo jugar en el nivel de bonificación de SPHEAL

Consigue puntos metiendo la bola en la canasta. Cuando la bola sube por alguna de las dos rampas, SEALEO usa la cabeza para encestar.

Golpea a un SPHEAL con la bola mientras sube por una de las rampas. De esta forma lo empujarás hacia arriba y SEALEO lo encestará como si se tratara de una bola. Cada vez que un SPHEAL entre en la canasta, conseguirás muchos más puntos.

Hay más niveles de bonificación en el juego. ¡Averigua cómo acceder a cada uno de ellos!

UNA AVALANCHA DE PUNTOS

• En las mesas RUBÍ y ZAFIRO	Encender una flecha CAZ, EVO o de monedas	2.000
	Encender dos flechas CAZ, EVO o de monedas	5.000
	Encender tres flechas CAZ, EVO o de monedas	10.000
	Golpear el bumper bateador	500
	Llenar el medidor de trueno	3.000
	Golpear los bumpers	500
	Meter la bola en SHARPEDO / WAILMER	50.000
	Meter la bola en la TIENDA POKéMON/puerta EVO	500.000
	Completar el MODO CAZA	1.000.000
	Completar el **modo huevo**	3.000.000
• Sólo en la mesa RUBÍ	Golpear a CHIKORITA	1.000
	Golpear a NUZLEAF (la primera vez)	50.000
	Golpear a NUZLEAF (la segunda vez)	100.000
• Sólo en la mesa ZAFIRO	Encender una luz del nido	20.000
	Encender las cuatro luces del nido	200.000
	Meter la bola en PELIPPER	100.000

Hay muchas más formas de conseguir grandes puntuaciones.

CÓMO INTERCAMBIAR DATOS

Te puedes conectar con un amigo e intercambiar datos usando el cable Game Link de Game Boy Advance.

CÓMO CONECTARSE

A continuación te explicamos cómo conectar la consola Game Boy Advance y el accesorio Game Boy Player.

• Equipo necesario

– Consola Game Boy Advance, Game Boy Advance SP o NINTENDO GAMECUBE (ésta última requiere un mando y el accesorio Game Boy Player)..... 2
– Cartucho..... 2
– Cable Game Link de Game Boy Advance..... 1

• Instrucciones para la conexión

1. Comprueba que las dos consolas están apagadas (OFF) y después inserta los cartuchos en las ranuras correspondientes.
2. Conecta el cable Game Link de Game Boy Advance en los conectores de las extensiones externas (EXT.) de cada consola.
3. Enciende (ON) las dos consolas.
4. Para obtener más información, consulta la página 49.

Ⓘ Tanto el jugador 1 (J1) como el jugador 2 (J2) pueden transmitir datos.
Ⓘ La consola del jugador 1 puede estar conectada a una consola Game Boy Advance SP o a un accesorio Game Boy Player.

Ejemplo de conexión:

• Precauciones durante la transmisión de datos

Es posible que no puedas transferir datos o que se produzca un funcionamiento incorrecto en cualquiera de las siguientes situaciones:

- Al utilizar un cable que no es el cable Game Link de Game Boy Advance.
- Cuando el cable Game Link de Game Boy Advance no está totalmente insertado en alguna de las consolas.
- Al retirar el cable Game Link de Game Boy Advance durante la transferencia de datos.
- Cuando conectas otro cable Game Link de Game Boy Advance al cable Game Link principal.
- Si conectas más de dos consolas Game Boy Advance.

Cómo intercambiar récords

Puedes intercambiar tus récords con un amigo.

① Pulsa START en la **pantalla de récords**.

② Comprueba que el cable Game Link de Game Boy Advance está conectado y pulsa el Botón A para dar comienzo a la transmisión de datos. Pulsa el Botón B para cancelar.

Cómo compartir la POKéDEX

Los Pokémon de tu amigo que tú no tengas se mostrarán en tu POKéDEX dentro de un recuadro. Una vez intercambiados estos datos, los Pokémon correspondientes tendrán más probabilidades de aparecer en tu partida.

① Pulsa START en la **pantalla POKéDEX**.

② Comprueba que el cable Game Link de Game Boy Advance está conectado y pulsa el Botón A para dar comienzo a la transmisión de datos. Pulsa el Botón B para cancelar.

Bucle del huevo (Zafiro)
Cuando la bola suba por el bucle del huevo y pase por el nido, se encenderá una luz.

BUMPER (Rubí)
Cuando la bola golpea un CHINCHOU, rebota con mucha fuerza. Si esto sucede durante el MODO CAZA, hace que se rompa una parte del panel y que aparezca un Pokémon. La posición de los CHINCHOU cambia cada vez que golpeas el interruptor de Pokémon.

BUMPER (Zafiro)
Cuando la bola golpea un SHROOMISH, rebota con mucha fuerza. Si esto sucede durante el MODO CAZA, hace que se rompa una parte del panel y que aparezca un Pokémon.

Contador de caza
Cada vez que atrapas un Pokémon en el MODO CAZA o en el **modo de huevo**, se enciende uno de los tres iconos que representan una Poké Ball. Si consigues hacer evolucionar un Pokémon, se encenderán dos Poké Balls. Cuando activas el MODO CAZA, las Poké Balls se transforman en el letrero CÁ-ZA-LO, para que te sea más fácil ver cuántas veces has golpeado al Pokémon.

Contador MULTIPLICABONO (Rubí)
Este contador muestra el número de veces que has golpeado el interruptor MULTIPLICABONO. La puntuación de bonificación se multiplica por la cantidad que marca el contador cuando pierdes la bola.

Contador MULTIPLICABONO (Zafiro)
Este contador muestra el número de veces que has golpeado el interruptor MULTIPLICABONO. La puntuación de bonificación se multiplica por la cantidad que marca el contador cuando pierdes la bola.

Flechas de caza (CAZ)
Cada vez que la bola pasa por el bucle de la derecha, se enciende una flecha. Para activar el MODO CAZA, necesitas encender al menos dos flechas.

Flechas de evolución (EVO, Rubí)
Cada vez que la bola pasa por el bucle de la izquierda, se enciende una flecha. Enciende las tres para que la TIENDA POKéMON se convierta en el CENTRO POKéMON.

Flechas de evolución (EVO, Zafiro)
Cada vez que la bola pasa por el bucle de la izquierda, se enciende una flecha. Enciende las tres para que la pantalla de televisión muestre la palabra EVO.

Flippers
Te permiten lanzar la bola por toda la mesa. También puedes usarlos para retener la bola.

GULPIN (Rubí)
Golpea al LINOONE de la izquierda cuando saque la cabeza para que aparezca un GULPIN. Cuando consigas tres GULPIN, se activará el **modo de viaje**.

Interruptor de CHIKORITA (Rubí)
Golpea este interruptor para que CHIKORITA use HOJA AFILADA.

Interruptor de MINUN (Zafiro)
Golpea este interruptor para que la barrera eléctrica de MINUN desaparezca. Golpea el interruptor de PLUSLE para que el resto de la barrera se desactive completamente.

Interruptor MULTIPLICABONO (Rubí)
Multiplica la puntuación de bonificación según el número de veces que lo golpeas antes de perder la bola.

Interruptor de PELIPPER (Zafiro)
Golpea este interruptor para que se añada un MULTIPLICABONO. PELIPPER mirará hacia la izquierda durante un cierto tiempo.

Interruptor PLUSLE (Zafiro)
Golpea este interruptor para que la barrera eléctrica de PLUSLE desaparezca. Golpea el interruptor de MINUN para que el resto de la barrera se desactive completamente.

LINOONE (Rubí)
Cuando CHIKORITA usa HOJA AFILADA, sale un LINOONE de cada lado de la mesa.

MAKUHITA (Rubí)
Golpea al LINOONE de la derecha cuando saque la cabeza para que MAKUHITA se dé la vuelta y pueda dar un puñetazo a la bola.

Marcador del POZO
Cuando la bola pasa por un pasillo exterior o de retorno, el marcador correspondiente se enciende. Cuando los cuatro marcadores estén encendidos y se pueda leer la palabra POZO, se abrirá el pozo central. Mete la bola dentro para activar el **modo de tragaperras**. Puedes mover las luces hacia la derecha o hacia la izquierda usando los flippers correspondientes.

Marcador SALVABOLAS (SALVAR)
Si está encendido, no pierdes la bola.

Mejora de la bola (Rubí)
Golpea a NUZLEAF para que se caiga y cree un puente. La bola podrá pasar por el hueco, llegar al objeto y mejorar un nivel por un tiempo limitado.

Molinillo
Hazlo girar para rellenar el medidor de trueno.

Nido del huevo (Rubí)
Aquí se encuentra el huevo de Pokémon. Empuja a CYNDAQUIL con la bola para que entre en el nido y encube el HUEVO hasta que se rompa.

Nido del huevo (Zafiro)
Cada vez que la bola pase por aquí, se encenderá una luz del nido. Cuando las cuatro luces estén encendidas, el HUEVO se romperá.

NUZLEAF (Rubí)
NUZLEAF se caerá y retrocederá cada vez que lo golpees con la bola. De esta forma acabará por crear un puente que completará el bucle de NUZLEAF.

Pasillo del multiplicador de la mesa
Cuando la bola pasa por uno de estos tres pasillos, se enciende una luz. Cuando las tres luces están encendidas, la bola mejora un nivel durante un tiempo limitado. Puedes mover las luces hacia la derecha o hacia la izquierda usando los flippers correspondientes.

PELIPPER (Zafiro)
Lanza la bola por el bucle de monedas cuando PELIPPER esté mirando hacia arriba para que la atrape y salga volando con ella.

PIKACHU
Cuando el medidor de trueno está lleno y la bola cae en un pasillo exterior, se activa el salvavidas PIKACHU y podrás recuperar la bola. Coloca a PIKACHU a derecha o izquierda usando los flippers correspondientes.

Puerta SHOP/puerta EVO (Zafiro)
Cuando la pantalla de televisión muestre la palabra SHOP, lanza la bola dentro para hacer tus compras. Cuando muestre la palabra EVO, mete la bola dentro para activar el MODO EVOLUCIÓN.

SEEDOT (Zafiro)
Cada vez que golpees el interruptor, caerá un SEEDOT. Cuando hayan caído tres, se activará el **modo de viaje**.

SHARPEDO (Rubí)
Cuando al menos dos de las tres flechas de caza estén encendidas, lanza la bola dentro de SHARPEDO para activar el MODO CAZA.

TIENDA POKéMON / CENTRO POKéMON (Rubí)
Lanza la bola hacia la TIENDA POKéMON para abrir la puerta. Una vez abierta, mete la bola dentro para hacer tus compras. Durante el MODO EVOLUCIÓN, se transforma en el CENTRO POKéMON.

WAILMER (Zafiro)
Cuando al menos dos de las tres flechas de caza estén encendidas, lanza la bola dentro de WAILMER para activar el MODO CAZA.

ZIGZAGOON (Zafiro)
Golpea a ZIGZAGOON para que se ponga en posición de alerta. Entonces podrás detener la TRAGAPERRAS pulsando el Botón A.

Director
Masaru Kuribayashi

Programmers
Tsuyoshi Matsumoto
Noriaki Teramoto
Masamitsu Takami

Graphic Designers
Arito Chujo
Norichika Meguro
Noriko Shibuya
Hiroshi Tanigawa
Masaru Kuribayashi
Koji Kiriyama
Masanori Nishishita
Naomi Sanada
Tomoki Miyazaki

Sound Composition
Kazuya Suyama
Ayumi Sano

Pokémon Voices
Ikue Otani
Satomi Kohrogi

Artwork
Fujiko Nomura
Mizue Hagiwara
Yasuko Takahashi
Akiko Hirono

Illustration
Norichika Meguro

Special Thanks
Yuuri Sakurai
Ken Sugimori
Junichi Masuda
Azusa Tajima
Masafumi Mima
Kenjiro Ito
Rui Kawaguchi
Melinda Porter
Hiroki Enomoto
Go Ichinose
Takao Nakano
Takemoto Mori
Tomotaka Komura
Takanao Kondo
Gail Tilden
Jim Wornell

Coordinators
Kyoko Watanabe
Retsuji Nomoto

Progress Coordinators
Daisuke Hara
Taeko Suzuki

English Localisation
Hiro Nakamura
Seth McMahill

Task Managers
Hitoshi Yamagami
Gakuji Nomoto

Producers
Hiroyuki Jinnai
Makoto Nakayama
Hiroaki Tsuru
Takehiro Izushi
Hatao Ogata

Executive Producer
Satoru Iwata

Executive Producer
Tsunekazu Ishihara

European Version

Localisation Producer
Kayo Sadahisa

Manual Localisation and Layout
Palma Sánchez de Moya Rodríguez
Sofía Marín Aguilar-Galindo

Silke Sczyrba
Martina Lienhard
Carolin Fickert
Adrian Michalski
Sascha Nickel
Manfred Anton
Rudi Schnitzer
Daniela Schmitt
Jens Peppel
Nadine Straub
Mario Kraus
Peter Swietochowski

El sistema de clasificación por edades PEGI

Categorías de clasificación por edades:

Nota: pueden darse variaciones en cada país.

Descripciones de contenido:

LENGUAJE PARA ADULTOS

DISCRIMINACIÓN

DROGAS

MIEDO

CONTENIDO SEXUAL

VIOLENCIA

Para obtener más información sobre el sistema europeo de clasificación por edades PEGI (Pan European Game Information), visite:

http://www.pegi.info

[0703/ITA/AGB]

Questo sigillo garantisce che Nintendo ha testato questo prodotto e che esso è conforme ai nostri migliori standard di produzione, affidabilità e qualità del divertimento. All'acquisto di giochi e accessori si prega di accertarsi della presenza di tale sigillo per essere sicuri della loro completa compatibilità con il prodotto Nintendo posseduto.

Original Nintendo Seal of Quality™

Grazie per aver scelto la cassetta di gioco POKéMON PINBALL™ RUBINO e ZAFFIRO per Game Boy Advance™ Nintendo®.

IMPORTANTE. Prima di utilizzare il Game Boy Advance™, le cassette di gioco o gli accessori, leggere attentamente il Libretto di Avvertenze e Precauzioni per i Consumatori accluso. Il libretto contiene anche importanti indicazioni sulla garanzia, l'assistenza e il servizio informazioni.

Leggere attentamente questo manuale di istruzioni per poter trarre il massimo divertimento dal gioco. Conservarlo come riferimento.

© 2003 Pokémon.
© 1995-2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Developed by Jupiter Corp.
TM, ® and Pokémon character names are trademarks of Nintendo.
© 2003 Nintendo.

INDICE

COMANDI	4	IL POKéMON-MARKET	34
INIZIO DEL GIOCO E SALVATAGGIO	6	LE CARATTERISTICHE COMUNI AI DUE FLIPPER	36
IL GIOCO	10	LE CARATTERISTICHE INDIVIDUALI	40
FLIPPER RUBINO/FLIPPER ZAFFIRO	12	I GIOCHI BONUS	44
MODALITÀ CATTURA	14	I PUNTEGGI	47
MODALITÀ DIRAMONDO	18	IL COLLEGAMENTO	48
LE ZONE	22	INDICE PAROLE CHIAVE	50
MODALITÀ EVOLUZIONE	26	RICONOSCIMENTI	54
MODALITÀ UOVO	30		

PULSANTIERA DI COMANDO +

SPOSTA IL CURSORE

Sposta il cursore negli schermi di gioco e di menu.

ALETTA SINISTRA

Premi Sinistra sulla pulsantiera di comando + per usare l'ALETTA sinistra.

SPOSTA PIKACHU SULLA SINISTRA

Premi Sinistra sulla pulsantiera di comando + per spostare PIKACHU sulla corsia di uscita sinistra.

PULSANTE L

SCUOTI IL FLIPPER

Scuoti il flipper da sinistra. Se premuto insieme al pulsante R, puoi scuotere il flipper verso l'alto.

PULSANTE R

SCUOTI IL FLIPPER

Scuoti il flipper da destra. Se premuto insieme al pulsante L, puoi scuotere il flipper verso l'alto.

PULSANTE A

OK

Conferma le scelte sugli schermi di menu e di gioco.

LANCIA

Lancia la Poké Ball.

ALETTA DESTRA

Usa l'ALETTA destra.

SPOSTA PIKACHU

Sposta PIKACHU sulla corsia di uscita destra.

DEVIAZIONE DI MAKUHITA

Sul Flipper RUBINO MAKUHITA può deviare la palla.

START

METTI IN PAUSA IL GIOCO

Mette temporaneamente in pausa il gioco. Seleziona ANNULLA per tornare al gioco. Per uscire dal gioco, seleziona SALVA e il gioco verrà salvato.

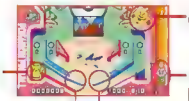
SELECT

Non usato.

PULSANTE B

ANNULLA

Annulla una selezione.



La configurazione dei pulsanti può essere cambiata nello **schermo Opzioni**, scegliendo la voce CONFIGURAZIONE PULSANTI (vedi pag. 8). Se un pulsante non funziona, controlla la configurazione dei pulsanti.

Una volta acceso il gioco apparirà lo schermo sulla destra. Questo indica che il gioco può essere apprezzato al meglio con il Game Boy Player™ (venduto separatamente). Utilizzando il Game Boy Player con POKÉMON PINBALL™ RUBINO e ZAFFIRO, potrai divertirti ancora di più con la funzione Rumble del controller per NINTENDO GAMECUBE™ (venduto separatamente).

Di seguito, apparirà lo **schermo del titolo**. Premendo START o il pulsante A, accedi allo **schermo di menu**. Usa la pulsantiera di comando ✚ per scegliere un'opzione e conferma la tua scelta premendo il pulsante A.

Quando giochi a POKÉMON PINBALL RUBINO e ZAFFIRO per la prima volta, dopo aver acceso il tuo Game Boy Advance™ apparirà lo **schermo di selezione della lingua**. Scegli una delle cinque lingue disponibili con la pulsantiera di comando ✚ e conferma la tua scelta premendo il pulsante A. In seguito puoi cambiare la lingua selezionando l'opzione LINGUA nello **schermo di menu**.

▷▷▷ INIZIO DEL GIOCO

Quando selezioni INIZIA GIOCO, apparirà lo **schermo Seleziona Flipper**. Scegli il Flipper RUBINO o ZAFFIRO con la pulsantiera di comando ✚ e premi il pulsante A per confermare la tua scelta. Una volta selezionato il flipper, puoi impostare la velocità della palla su LENTA o NORMALE. Premi di nuovo il pulsante A per dare inizio alla partita.

▷▷▷ NUOVO GIOCO

Questa opzione viene visualizzata solo quando hai dei dati di gioco salvati. Seleziona NUOVO GIOCO per iniziare una nuova partita.

- I Pokémon che hai già catturato rimarranno nel tuo POKéDEX.
- Se inizi una nuova partita e la salvi, i dati precedentemente salvati verranno cancellati.

▷▷▷ CONTINUA

Questa opzione viene visualizzata se hai dei dati di gioco salvati. Puoi continuare la partita da dove l'hai salvata l'ultima volta.

- I dati di una partita salvata verranno automaticamente sovrascritti quando selezioni CONTINUA.

▷▷▷ POKéDEX

Qui vengono registrate le informazioni sui Pokémon VISTI e PRESI. Dei Pokémon che hai solo visto appariranno il nome e la silhouette. I Pokémon catturati in ambedue i flipper verranno registrati nello stesso POKéDEX. I Pokémon che non hai catturato, ma che hai ricevuto dai tuoi amici collegandoti con il cavo Game Link per Game Boy Advance™ (venduto separatamente), appariranno oscurati (vedi pag. 49).

OPZIONI

Nello **schermo Opzioni** puoi cambiare le impostazioni di gioco ed ascoltare la musica.

• SUONO

MUSICA: Puoi ascoltare la musica di sottofondo del gioco.

EFFETTI: Puoi ascoltare gli effetti speciali del gioco.

• CONFIGURAZIONE PULSANTI

Qui puoi cambiare la configurazione dei pulsanti. Ci sono quattro diversi tipi di configurazione: dal TIPO A al TIPO D. Quando giochi per la prima volta, la configurazione impostata è di TIPO A. Puoi scegliere la tua configurazione dei pulsanti selezionando MODIFICA. Usa la pulsantiera di comando ✚ per scegliere l'azione che vuoi configurare e conferma premendo il pulsante A: apparirà in questo modo l'indicazione SELEZIONA PULSANTE. Quindi premi qualsiasi pulsante che vuoi impostare per quella specifica azione (tranne START).

Ⓜ È consigliabile attribuire a uno stesso pulsante un massimo di due azioni.

• RUMBLE

Se stai giocando con il Game Boy Player, puoi scegliere se attivare o disattivare la funzione RUMBLE. Se decidi di attivarla, il tuo controller per NINTENDO GAMECUBE vibrerà.

Ⓜ La funzione RUMBLE non funzionerà nelle seguenti situazioni:
- Quando il Game Boy Advance o Game Boy Advance SP™ (ognuno venduto separatamente) vengono usati come controller.
- Quando altri accessori sono collegati al Game Boy Player.
- Quando si utilizza un cavo Game Link per Game Boy Advance per collegarsi.

Ⓜ La funzione RUMBLE non funziona con il Game Boy Advance o Game Boy Advance SP.

RECORD

Qui vengono visualizzati gli otto migliori punteggi totalizzati sul Flipper RUBINO o ZAFFIRO. Usa la pulsantiera di comando ✚ per passare dallo **schermo Record** di RUBINO a quello di ZAFFIRO e viceversa.

LINGUA

Scegli una delle cinque lingue disponibili con la pulsantiera di comando ✚ e conferma la tua scelta con il pulsante A.

Salvataggio

- Quando catturi un Pokémon durante la partita, verrà salvato automaticamente nel tuo POKéDEX.
- Alla fine della partita, se hai totalizzato un punteggio sufficientemente alto da qualificarti fra i primi otto, potrai registrare il tuo nome nella lista dei RECORD. A registrazione avvenuta, il punteggio verrà salvato.
- Premi START durante la partita e seleziona SALVA. In questo modo potrai lasciare in sospeso la partita e mantenere il tuo punteggio attuale.

COMPLETA IL TUO POKéDEX!

Potrai scegliere tra due flipper diversi: il Flipper RUBINO e il Flipper ZAFFIRO. Ogni flipper ha le sue caratteristiche e i Pokémon che puoi catturare sono diversi.
Per attivare la MODALITÀ CATTURA, devi compiere determinate azioni (vedi pag. 14). Esiste anche la MODALITÀ EVOLUZIONE (vedi pag. 26) per far evolvere i tuoi Pokémon e la **Modalità Uovo** (vedi pag. 30) per far schiudere un UOVO.

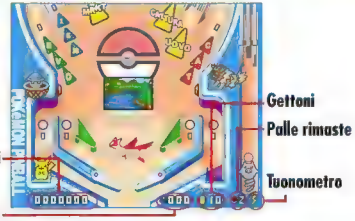
CERCA DI TOTALIZZARE UN PUNTEGGIO DA RECORD!

All'inizio avrai tre palle a disposizione. Cerca di fare un punteggio da RECORD evitando di far cadere la palla nella buchetta di fondo campo e diventando sempre più abile nell'uso delle alette. Se soddisfi certi requisiti, puoi fare un RECORD ed accedere ai Giochi Bonus.

QUANDO FINISCE LA PARTITA...

Questo accade se perdi tutte le palle che hai a disposizione. Se sei sufficientemente abile, i punti totalizzati e il tuo nome verranno salvati nello **schermo Record**. Scegli i caratteri con la pulsantiera di comando ✚ e conferma la tua scelta con il pulsante A. Premi il pulsante B per spostare il cursore sul carattere precedente.

DIAMO UN'OCCHIATA AL FLIPPER



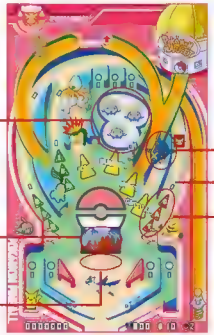
1. SPOINK
2. ALETTA destra
3. ALETTA sinistra
4. Corsia di lancio
5. Corsia di uscita destra
6. Corsia di uscita sinistra
7. Corsia di ritorno destra
8. Corsia di ritorno sinistra
9. BUMPER laterali
10. Display RIPESCA-PALLA
11. Segnapunti di cattura
12. Finestra Pokemon
13. Buca centrale
14. Giro a destra
15. Giro a sinistra
16. Elica
17. Rampa del CENTRO POKéMON
18. Giro dei gettoni
19. Frecce Cattura
20. Corsia CATTURA
21. Luce SLOT
22. SHARPEDO
23. Frecce Evoluzione
24. Potenzia-palla
25. POKéMON MARKET/CENTRO POKéMON
26. Corsie potenzia-palla
27. BUMPER
28. Segnapunti MOLTIPLICA-BONUS
29. CYNDAQUIL
30. Podio dell'UOVO
31. Interruttore di CHIKORITA
32. LINOONE
33. MAKUHITA
34. Giro di NUZLEAF
35. NUZLEAF
36. Interruttore cambia-formazione
37. Interruttore MOLTIPLICA-BONUS
38. Frecce gettoni
39. GULPIN
40. PIKACHU

1. SPOINK
2. ALETTA destra
3. ALETTA sinistra
4. Corsia di lancio
5. Corsia di uscita destra
6. Corsia di uscita sinistra
7. Corsia di ritorno destra
8. Corsia di ritorno sinistra
9. BUMPER laterali
10. Display RIPESCA-PALLA
11. Segnapunti di cattura
12. Finestra Pokémon
13. Buca centrale
14. Giro a destra
15. Giro a sinistra
16. Elica
17. Giro dei gettoni
18. Giro dell'UOVO
19. Podio dell'UOVO
20. Frecce Cattura
21. Corsia CATTURA
22. Luce SLOT
23. WAILMER
24. Frecce Evoluzione
25. Corsie potenzia-palla
26. BUMPER
27. Interruttore di PELIPPER
28. PELIPPER
29. Segnapunti MOLTIPLICA-BONUS
30. Interruttore di PLUSLE
31. Interruttore di MINUN
32. Buca MRKT/Buca Evoluzione
33. Schermo TV
34. Frecce gettoni
35. Interruttore di ZIGZAGOON
36. Interruttore di SEEDOT
37. PIKACHU

MODALITÀ CATTURA

In questa modalità puoi catturare Pokémon. I Pokémon catturati verranno registrati automaticamente nel POKéDEX.

▷▷▷ MODALITÀ CATTURA - FLIPPER RUBINO



1. Ogni volta che fai il giro a destra si accenderà una delle Frecce Cattura.
   - Quando la freccia lampeggia non viene considerata accesa.

2. Quando due o più Frecce Cattura sono accese, per attivare la MODALITÀ CATTURA lancia la palla nelle fauci di SHARPEDO. Appariranno specie di Pokémon diverse a seconda che siano due o tre le frecce accese (vedi pag. 24).
   - All'inizio della partita sono già accese due frecce.

3. Quando la MODALITÀ CATTURA è attivata, la Finestra Pokémon al centro visualizzerà la silhouette di un Pokémon. Colpisci CHINCHOU (BUMPER) tre volte per scoprire la finestra e far apparire il Pokémon.

4. Colpisci il Pokémon tre volte con la palla per far apparire le lettere PR, EN e DI (PRENDI).
   - Avrai due minuti di tempo per catturare un Pokémon in MODALITÀ CATTURA.

▷▷▷ MODALITÀ CATTURA - FLIPPER ZAFFIRO

1. Ogni volta che fai il giro a destra si accenderà una delle Frecce Cattura.
   - Quando la freccia lampeggia non viene considerata accesa.

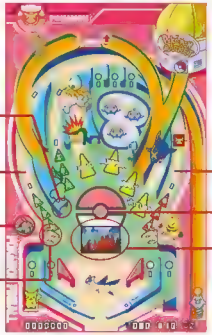
2. Quando due o più Frecce Cattura sono accese, per attivare la MODALITÀ CATTURA lancia la palla in bocca a WAILMER. Appariranno specie di Pokémon diverse a seconda che siano due o tre le frecce accese (vedi pag. 25).
   - All'inizio della partita sono già accese due frecce.

3. Quando la MODALITÀ CATTURA è attivata, la Finestra Pokémon al centro visualizzerà la silhouette di un Pokémon. Colpisci SHROOMISH (BUMPER) tre volte per scoprire la finestra e far apparire il Pokémon.

4. Colpisci il Pokémon tre volte con la palla per far apparire le lettere PR, EN e DI (PRENDI).
   - Avrai due minuti di tempo per catturare un Pokémon in MODALITÀ CATTURA.

Grazie a questa modalità puoi viaggiare in una zona diversa. I Pokémon che appaiono in MODALITÀ CATTURA variano da zona a zona.

▷▷▷ MODALITÀ GIRAMONDO – FLIPPER RUBINO



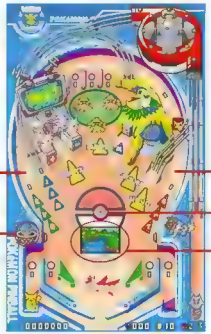
1. Se colpisci il suo interruttore, CHIKORITA userà FOGLIELAMA. In questo modo due LINOONE si affacceranno, uno sul lato destro e uno sul lato sinistro.

2. Se colpisci con la palla il LINOONE che si trova sul lato sinistro proprio mentre si sporge, comparirà un GULPIN.

3. Per attivare la **Modalità Giramondo** devi colpire l'interruttore tre volte per far apparire tre GULPIN. A questo punto se riesci a fare un giro a destra o a sinistra con la palla, si aprirà la buca al centro del flipper. Avrai a disposizione un po' di tempo per lanciare la palla nella buca prima che i GULPIN scompaiano e finisca così la **Modalità Giramondo**.

4. Quando tiri la palla nella buca, premi il pulsante A per selezionare l'opzione VIAGGIA e spostarti in una zona diversa. Se non vuoi viaggiare, premi il pulsante B per annullare (Le zone, vedi pag. 22).

▷▷▷ MODALITÀ GIRAMONDO - FLIPPER ZAFFIRO



1. Colpisci il suo interruttore con la palla: comparirà un SEEDOT.

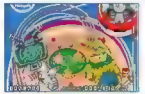
2. Per attivare la **Modalità Giramondo** devi colpire l'interruttore tre volte per far apparire tre SEEDOT. A questo punto se riesci a fare un giro a destra o a sinistra con la palla, si aprirà la buca al centro del flipper. Avrai a disposizione un po' di tempo per lanciare la palla nella buca prima che i SEEDOT scompaiano e finisca così la **Modalità Giramondo**.

3. Quando tiri la palla nella buca, premi il pulsante A per selezionare l'opzione VIAGGIA e spostarti in una zona diversa. Se non vuoi viaggiare, premi il pulsante B per annullare (Le zone, vedi pag. 22).

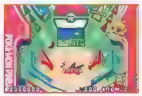
Suggerimento utile

SCUOTI IL FLIPPER

Mentre la palla sta facendo il giro a destra o a sinistra, scuoti il flipper in prossimità delle corsie potenzia-palla. La palla potrebbe passare attraverso una di esse.



Nella Finestra Pokémon viene visualizzata la zona in cui ti trovi. I Pokémon che appaiono in MODALITÀ CATTURA variano da zona a zona.

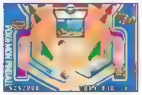


① I Pokémon che appaiono nella **Modalità Uovo** sono gli stessi a prescindere dalla zona in cui ti trovi.

Cinque zone sono comuni ai due flipper, mentre due zone appaiono solo nell'uno o nell'altro flipper. Anche se la zona è la stessa, i Pokémon che appaiono nel Flipper RUBINO e nel Flipper ZAFFIRO sono diversi.

Suggerimento Utile

RIMETTI IN GIOCO LA PALLA!
Quando la palla sta cadendo nella corsia di uscita, alza una delle due alette e scuoti il flipper verso l'alto. Se lo fai con un buon tempismo, la palla rimbalzerà nella giusta direzione approdando sulla parte superiore dell'ALETTA.



• Ordine delle zone

Le zone appaiono nel seguente ordine:

FLIPPER RUBINO

Foresta → Vulcano → Pianura → Oceano → Zona Safari → Grotta

① Il Vulcano e la Zona Safari appaiono solo nel Flipper RUBINO.

FLIPPER ZAFFIRO

Foresta → Lago → Pianura → Deserto → Oceano → Grotta

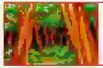
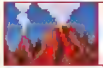
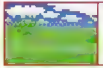
① Il Lago e il Deserto appaiono solo nel Flipper ZAFFIRO.

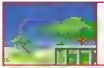
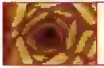
Quando inizi a giocare la zona verrà selezionata a caso fra queste sei. La zona successiva verrà determinata a seconda che tu faccia un giro a destra o a sinistra con la palla durante la **Modalità Giramondo**. Nel tuo sesto viaggio ti potrai recare in una zona non elencata qui sopra: la Zona Rovine.

ESEMPIO: Se inizi dalla Foresta nel Flipper ZAFFIRO, la zona cambierà nel seguente modo...

• Le zone e i Pokémon che vi appaiono

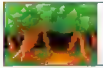
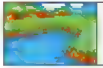
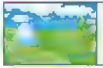
FLIPPER RUBINO

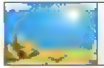
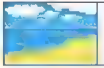
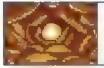
	Due frecce	Tre frecce
 Foresta	SILCOON CASCOON	SILCOON CASCOON TREECKO
 Vulcano	NUMEL TORKOAL	NUMEL TORKOAL TORCHIC
 Pianura	ELECTRIKE POOCHYENA	POOCHYENA ZANGOOSE

	Due frecce	Tre frecce
Oceano	WINGULL TENTACOOL	TENTACOOL STARYU
 Zona Safari	DODUO GIRAFARIG	DODUO GIRAFARIG PIKACHU
 Grotta	SOLROCK LOUDRED MAWILE	SOLROCK LOUDRED
Rovine	BELDUM REGIROCK	BELDUM REGIROCK

Oltre a questi, appariranno tantissimi altri Pokémon.

FLIPPER ZAFFIRO

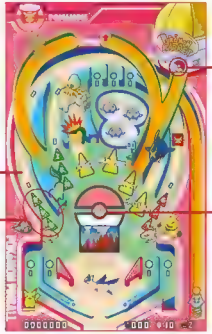
	Due frecce	Tre frecce
 Foresta	SILCOON CASCOON	SILCOON CASCOON TROPIUS
 Lago	MARILL CORPHISH	MARILL CORPHISH MUDKIP
 Pianura	ELECTRIKE POOCHYENA	POOCHYENA SEVIPER

	Due frecce	Tre frecce
 Deserto	CACNEA GEODUDE BALTOY	CACNEA GEODUDE
 Oceano	WINGULL TENTACOOL	TENTACOOL CLAMPERL
 Grotta	LUNATONE LOUDRED	LUNATONE LOUDRED SABLEYE
Rovine	BELDUM REGIROCK	BELDUM REGIROCK

Oltre a questi, appariranno tantissimi altri Pokémon.

In questa modalità puoi far evolvere i Pokémon che hai catturato.

▷▷▷ MODALITÀ EVOLUZIONE - FLIPPER RUBINO



1. Ogni volta che fai fare un giro a sinistra alla palla si accende una freccia.

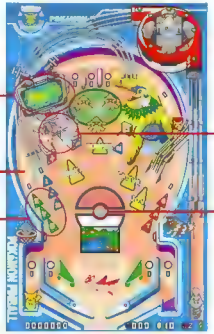
2. Quando tutte e tre le Frecce Evoluzione sono accese, il POKéMON-MARKET si trasforma nel CENTRO POKéMON. Per attivare la MODALITÀ EVOLUZIONE, lancia la palla all'interno del Centro. Con la pulsantiera di comando ✚ scegli il Pokémon che hai catturato e che vuoi far evolvere. Premi Su sulla pulsantiera di comando ✚ per controllare se il Pokémon si sia già evoluto. Se il Pokémon compare in silhouette o al suo posto appare un punto interrogativo, significa che ancora non si è evoluto.

3. Per completare la MODALITÀ EVOLUZIONE hai due minuti di tempo. Gli strumenti per l'evoluzione appariranno uno dopo l'altro. Cerca di ottenerli tutti prima che scada il tempo.

4. Se riesci a prendere tutti e tre gli strumenti per l'evoluzione, si aprirà la buca centrale. Per far evolvere il Pokémon tira la palla nella buca (Strumenti per l'evoluzione, vedi pag. 39).

Se non hai Pokémon da far evolvere, il POKéMON-MARKET non si trasformerà nel CENTRO POKéMON anche se tutte e tre le Frecce Evoluzione sono accese.

▷▷▷ MODALITÀ EVOLUZIONE - FLIPPER ZAFFIRO



1. Ogni volta che fai fare un giro a sinistra alla palla si accende una freccia.

2. Quando tutte e tre le Frecce Evoluzione sono accese, sullo schermo TV apparirà la scritta EVO. Per attivare la MODALITÀ EVOLUZIONE, lancia la palla all'interno della Buca Evoluzione. Con la pulsantiera di comando ✚ scegli il Pokémon che hai catturato e che vuoi far evolvere. Premi Su sulla pulsantiera di comando ✚ per controllare se il Pokémon si sia già evoluto. Se il Pokémon compare in silhouette o al suo posto appare un punto interrogativo, significa che ancora non si è evoluto.

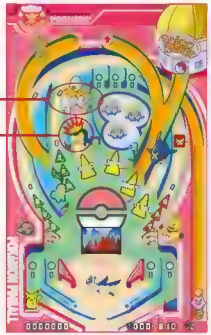
3. Per completare la MODALITÀ EVOLUZIONE hai due minuti di tempo. Gli strumenti per l'evoluzione appariranno uno dopo l'altro. Cerca di ottenerli tutti prima che scada il tempo.

4. Se riesci a prendere tutti e tre gli strumenti per l'evoluzione, si aprirà la buca centrale. Per far evolvere il Pokémon tira la palla nella buca (Strumenti per l'evoluzione, vedi pag. 39).

Se non hai Pokémon da far evolvere, sullo schermo TV non comparirà la scritta EVO anche se tutte e tre le Frecce Evoluzione sono accese.

In questa modalità puoi catturare Pokémon facendo schiudere un UOVO. I Pokémon catturati con la **Modalità Uovo** non cambiano a seconda della zona.

▷▷▷ MODALITÀ UOVO - FLIPPER RUBINO



1. Colpisci CYNDAQUIL con la palla per farlo indietreggiare.

2. Se lo colpisci un po' di volte, CYNDAQUIL entrerà nel podio ed inizierà a scaldare l'UOVO.

3. Se CYNDAQUIL viene colpito ancora una volta, l'UOVO si schiuderà ed apparirà un Pokémon.

4. Per catturare il Pokémon devi colpirlo due volte con la palla.

Hai un limite di tempo per farlo, se non ci riesci il Pokémon se ne andrà via. Se tiri la palla all'interno del podio quando non c'è nessun UOVO, AERODACTYL ne porterà uno nuovo.

▷▷▷ MODALITÀ UOVO - FLIPPER ZAFFIRO

1. Ogni volta che la palla raggiunge il Podio dell'UOVO passando attraverso il giro dell'UOVO si accenderà una luce.

2. Quando tutte e quattro le luci sono accese e la palla passa di nuovo attraverso il Podio dell'UOVO, l'UOVO si schiuderà ed apparirà un Pokémon.

3. Per catturare il Pokémon devi colpirlo due volte con la palla.

Hai un limite di tempo per farlo, se non ci riesci il Pokémon se ne andrà via. Se tiri la palla all'interno del podio quando non c'è nessun UOVO, ne apparirà uno nuovo.

Puoi ottenere gettoni facendo fare alla palla il giro dei gettoni. Ogni volta il tuo montepremi aumenterà di 1, 5 e 10 gettoni. I gettoni ti servono per fare la spesa al POKéMON-MARKET.

RIPESCA-PALLA
Il display RIPESCA-PALLA rimarrà acceso per trenta secondi.

POTENZIA-PALLA
La palla passerà allo stadio superiore.

Ci sono tanti altri strumenti da comprare.

▷▷▷ FLIPPER RUBINO

Apri la porta scorrevole del POKéMON-MARKET colpendola con la palla. Una volta aperta, entra nel Market con la palla per andare a fare la tua spesa di strumenti. Quando hai finito, la porta si chiuderà.

▷▷▷ FLIPPER ZAFFIRO

Colpisci gli interruttori di PLUSLE e MINUN per far scomparire la barriera elettrica. Quando sullo schermo TV apparirà la scritta MRKT, potrai andare a fare compere tirando la palla all'interno della Buca MRKT. Quando hai finito lo shopping o attivi un'altra **Modalità (Cattura, Uovo, Giramondo** o **Bonus)**, la barriera comparirà di nuovo.

Suggerimento utile

TRATTIENI LA PALLA
Rivolgendo l'ALETTA verso l'alto puoi fermare e trattenere la palla. In questa posizione è più facile controllare l'ALETTA per centrare l'obiettivo desiderato. Se colpisci la palla con la punta dell'ALETTA, la sua traiettoria sarà in diagonale. Se invece la colpisci con la parte centrale, la palla seguirà una traiettoria in verticale o verrà lanciata verso la stessa parte del flipper dove si trova l'ALETTA.

RIPESCA-PALLA

Quando il display RIPESCA-PALLA è acceso, se la palla cade nella buchetta di fondo campo LATIOS o LATIAS la rimetteranno in gioco. Il display RIPESCA-PALLA è acceso all'inizio della partita e durante le **Modalità Cattura, Giramondo, Evoluzione** e **Uovo**. Rimarrà acceso per un lasso di tempo che varia in base alla situazione. Il RIPESCA-PALLA può essere ottenuto anche attivando la **Modalità Slot** o al POKéMON-MARKET.

+ 1

Nelle seguenti situazioni, potrai ottenere una palla in più:

- Quando ottieni una palla EXTRA nella **Modalità Slot**.
- Quando compri una palla EXTRA nel POKéMON-MARKET.
- Quando catturi più di 15 Pokémon.
- A volte, nel Flipper RUBINO il Potenzia-palla può trasformarsi in uno strumento + 1.

POTENZIAMENTO DELLA PALLA

Se colpisci gli obiettivi con una palla potenziata i tuoi punti si moltiplicheranno. La corsia potenzia-palla si illumina ogni volta che la palla ci passa attraverso. Quando si accendono tutte e tre le luci, la palla si potenzierà per una certa quantità di tempo. Se riesci ad accendere tutte e tre le luci per la seconda volta, mentre la palla è nello stadio potenziato, passerà allo stadio successivo. Dopo una certa quantità di tempo, una palla potenziata passerà ad uno stadio inferiore. Usando gli stessi comandi assegnati alle alette, potrai spostare le luci accese a destra o a sinistra: sarà così più facile accenderle tutte e tre!

Stadio 1

Poké Ball
La tua palla standard.

Stadio 2

Mega Ball
Con questa palla vinci il doppio dei punti normali.

Stadio 3

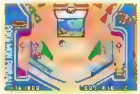
Ultra Ball
Con questa palla vinci il triplo dei punti normali.

Stadio 4

Master Ball
Con questa palla vinci quattro volte i punti normali.

Ⓓ Se accedi ad un Gioco Bonus, la palla non passerà ad uno stadio inferiore. Questo accadrà solo se perdi la palla nella buchetta di fondo campo.

MODALITÀ SLOT



Quando la palla passa attraverso la corsia di uscita o di ritorno, si accenderà la luce SLOT corrispondente. Le luci accese possono essere spostate a destra o a sinistra usando gli stessi comandi assegnati alle alette. Sarà così più facile accenderle tutte e quattro.

Se riesci ad accendere tutte e quattro le luci, si aprirà la buca al centro del flipper e, tirandoci dentro la palla, inizierà la **Modalità Slot**. Per fermare la SLOT, premi il pulsante A. In questo modo si attiverà ciò che appare nella finestra.

BONUS PALLA PERSA

Il BONUS PALLA PERSA è un bonus che ricevi quando la palla cade nella buchetta di fondo campo senza possibilità di venire ripescata. Tutto ciò che hai fatto durante la partita andrà ad aggiungersi al tuo punteggio finale.

- Quantità di Pokéman catturati x 500.000
- Numero di volte che hai attivato la **Modalità Slot** x 100.000

In diverse situazioni possono aggiungersi altri bonus.

MOLTIPLICA-BONUS

Il MOLTIPLICA-BONUS è una caratteristica che fa moltiplicare il punteggio del BONUS PALLA PERSA.
Nel Flipper RUBINO, la moltiplicazione avverrà a seconda di quante volte hai colpito l'interruttore MOLTIPLICA-BONUS.
Nel Flipper ZAFFIRO, la moltiplicazione avverrà a seconda di quante volte hai colpito l'interruttore di PELIPPER.

STRUMENTI PER L'EVOLUZIONE

Esistono alcuni tipi di strumenti che fanno evolvere i Pokémon nella MODALITÀ EVOLUZIONE. Come in Pokémon Rubino e Zaffiro per Game Boy Advance, lo strumento necessario per l'evoluzione varia a seconda del Pokémon.

Evoluzione per livello

Evoluzione per amicizia

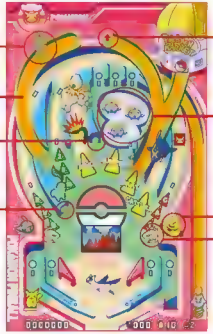
Evoluzione con Pietrafoglia

Evoluzione per trasmissione

Ci sono anche altri modi...

Queste sono le caratteristiche che contraddistinguono i due flipper.

▷▷▷ FLIPPER RUBINO



• Come attivare il Potenzia-palla

La palla passa ad uno stadio successivo (vedi pag. 37)!

1. Se colpisci il suo interruttore, CHIKORITA userà FOGLIELAMA. In questo modo si affaccerà un LINOONE sia sul lato destro che su quello sinistro.

2. Colpisci con la palla il LINOONE che si trova sul lato destro proprio mentre si sporge.

3. MAKUHITA guarderà da un'altra parte e potrà deviare la palla con un pugno, se il pulsante A viene premuto al momento giusto.

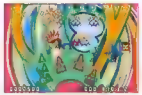
4. Ogni volta che la palla imbocca il giro di NUZLEAF, questo Pokémon, se colpito, farà un capitombolo.

⑤ Se lo colpisci più volte di seguito, NUZLEAF creerà un ponte, completando così il suo giro. Questo ti permetterà di raggiungere il Potenzia-palla.

⑥ A questo punto la palla può fare il giro completo e potenziarsi.

• BUMPER

Ogni volta che colpisci l'interruttore cambia-formazione i BUMPER del Flipper RUBINO subiranno delle modifiche. Se lo colpisci più volte, potranno apparire Pokémon diversi. Se ti darai ancora più da fare, potrebbe accadere qualcosa d'insolito.



▷▷▷ FLIPPER ZAFFIRO

• ZIGZAGOON

Se colpisci il suo interruttore, ZIGZAGOON entrerà in azione. In questa circostanza sarà proprio ZIGZAGOON a suggerirti quando premere il pulsante A per rallentare e fermare la SLOT. Usa questa tecnica per ottenere quello che vuoi (**Modalità Slot**, vedi pag. 38)!

• PELIPPER

Se colpisci il suo interruttore, PELIPPER si girerà. Se, in quel frangente, riesci a far fare il giro dei gettoni alla palla, PELIPPER la afferrerà con il suo grande becco portandosela via con sé.

Se PELIPPER afferra la palla in circostanze speciali, potrebbe accadere una certa cosa…

Se riesci a soddisfare certi requisiti, potrai accedere ai Giochi Bonus. Durante il Gioco Bonus, la palla non viene mai persa anche se cade nella buchetta di fondo campo. Tuttavia, una palla potenziata viene rimessa in gioco ad uno stadio inferiore.

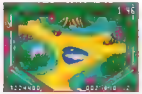
▷▷▷ GIOCO KECLEON

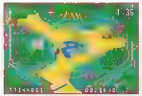
1. Nel Flipper RUBINO, si aprirà la buca centrale quando i segnapunti di cattura sono tutti e tre illuminati.
2. Se tiri la palla nelle buca centrale, puoi accedere al Gioco KECLEON.

Per ciascun Pokémon preso si accende un segnapunti di cattura. Nel caso dell'evoluzione, si illuminano ben due segnapunti.

• Come giocare al Gioco KECLEON

Puoi sconfiggere KECLEON colpendolo 10 volte con la palla. Poiché KECLEON si mimetizza, per riuscire ad individuarlo osserva con attenzione il movimento dell'erba o della pozzanghera. Se colpisci l'albero, cadrà a terra un Devonscopio. Grazie a questo strumento, KECLEON diventerà visibile per un po'.





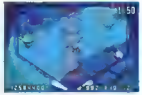
▷▷▷ GIOCO DUSKULL

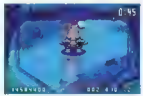
1. Nel Flipper ZAFFIRO, si aprirà la buca centrale quando i segnapunti di cattura sono tutti e tre illuminati.
2. Se tiri la palla nelle buca centrale, puoi accedere al Gioco DUSKULL.

Per ciascun Pokémon preso si accende un segnapunti di cattura. Nel caso dell'evoluzione, si illuminano ben due segnapunti.

• Come giocare al Gioco DUSKULL

Cerca di colpire 20 DUSKULL con la palla man mano che appaiono. Se li colpisci tutti e venti, comparirà DUSCLOPS. Per sconfiggere DUSCLOPS devi colpirlo con la palla cinque volte. Quando è fermo, afferrerà tutte le palle che gli lanci da davanti! Cerca di colpirlo di lato o da dietro. Mentre DUSCLOPS avanza, puoi colpirlo anche da davanti.





▷▷▷ GIOCO SPHEAL

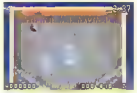
Puoi accedere al Gioco SPHEAL sia dal Flipper RUBINO che da quello ZAFFIRO, ma il modo di accedervi cambia da un flipper all'altro. Sta a te scoprire come fare.

Come giocare al Gioco SPHEAL

Puoi fare punti facendo canestro con la palla. Lanciando la palla sulle rampe di destra e di sinistra, SEALEO segnerà di testa!

Colpisci SPHEAL da dietro mentre è intento a salire sulle rampe. Non solo completerà la rampa ma verrà lanciato nel canestro da SEALEO. Un canestro fatto con SPHEAL vale molto di più!

Ci sono altri Giochi Bonus oltre a questi, cerca di scoprire come si fa a raggiungerli!



I PUNTEGGI

• Flipper RUBINO e ZAFFIRO	Accendendo una Freccia Cattura, Evoluzione o gettoni.	2.000
	Accendendo due Frecce Cattura, Evoluzione o gettoni.	5.000
	Accendendo tre Frecce Cattura, Evoluzione o gettoni.	10.000
	Colpendo i bumper laterali.	500
	Ricaricando il Tuonometro.	3.000
	Colpendo i BUMPER.	500
	Lanciando la palla in bocca a SHARPEDO/WAILMER.	50.000
	Lanciando la palla nel POKEMON-MARKET o CENTRO POKéMON/Buca MRKT o Buca Evoluzione.	500.000
	Completando la MODALITÀ CATTURA.	1.000.000
	Completando la **Modalità Uovo**.	3.000.000
• Solo Flipper RUBINO	Colpendo CHIKORITA.	1.000
	Colpendo NUZLEAF (prima volta).	50.000
	Colpendo NUZLEAF (seconda volta).	100.000
• Solo Flipper ZAFFIRO	Accendendo una luce del Podio dell'UOVO.	20.000
	Accendendo tutte e quattro le luci del Podio dell'UOVO.	200.000
	Se PELIPPER prende la palla in bocca.	100.000

① Ci sono altri modi per fare un sacco di punti.

Con un cavo Game Link per Game Boy Advance ti puoi collegare con un amico.

COME COLLEGARSI

Qui di seguito troverai una spiegazione su come effettuare il collegamento tra le console.

• Materiale necessario

– Game Boy Advance, Game Boy Advance SP o NINTENDO GAMECUBE (quest'ultimo necessita di un controller e di un Game Boy Player) 2
– Cassette di gioco 2
– Cavi Game Link per Game Boy Advance 1

• Istruzioni per il collegamento

1. Assicuratevi che le due console siano spente, quindi inserite le cassette di gioco negli appositi alloggiamenti.
2. Collegate il cavo Game Link per Game Boy Advance alla presa collegamento esterno (EXT) di entrambe le console.
3. Accendete le due console.
4. Per ulteriori dettagli fare riferimento a pag. 49.

⑦ Sia il giocatore 1 (G1) che il giocatore 2 (G2) possono trasmettere dati.
⑨ Nel collegare due console è possibile qualsiasi combinazione tra Game Boy Advance, Game Boy Advance SP e NINTENDO GAMECUBE (tramite un Game Boy Player).

Esempio di collegamento:

• Risoluzione dei problemi

Nelle seguenti situazioni possono verificarsi dei problemi o può non riuscire il trasferimento dei dati di gioco:
• Quando si usano cavi diversi dai cavi Game Link per Game Boy Advance.
• Quando il cavo Game Link per Game Boy Advance non è completamente inserito nella console.
• Quando il cavo Game Link per Game Boy Advance viene disinserito durante il trasferimento dei dati.
• Quando è collegato un altro cavo Game Link per Game Boy Advance al cavo Game Link principale.
• Quando sono collegate più di due console.

COME SCAMBIARE I RECORD

Scambia i record con un amico!

① Premi START nello **schermo Record**.

② Assicurati che il cavo Game Link per Game Boy Advance sia collegato e premi il pulsante A per iniziare la trasmissione. Premi il pulsante B per annullarla.

COME CONDIVIDERE LE INFORMAZIONI DEL POKéDEX

I Pokémon che non hai ancora catturato, ma che hai ricevuto dal tuo amico, appariranno oscurati. Questi Pokémon appariranno con maggiore frequenza.

① Premi START nello **schermo POKéDEX**.

② Assicurati che il cavo Game Link per Game Boy Advance sia collegato e premi il pulsante A per iniziare la trasmissione. Premi il pulsante B per annullarla.

Alette
Le alette ti permettono di lanciare la palla contro i diversi obiettivi dei flipper, ma possono essere usate anche per fermare e trattenere la palla.

Buca MRKT/Buca Evoluzione (Zaffiro)
Lancia la palla all'interno della buca quando sullo schermo TV appare la scritta MRKT: così potrai fare lo shopping di strumenti. Quando invece appare la scritta EVO, facendo centro con la palla potrai attivare la MODALITÀ EVOLUZIONE.

BUMPER (Rubino)
Quando la palla colpisce CHINCHOU questo Pokémon la respinge con forza. Se questo avviene durante la MODALITÀ CATTURA, una parte della Finestra Pokémon si scoprirà. Svelando l'intera finestra, apparirà il Pokémon che prima veniva mostrato solo in silhouette. Ogni volta che colpisci l'interruttore cambia-formazione, i BUMPER subiscono delle modifiche!

BUMPER (Zaffiro)
Quando la palla colpisce SHROOMISH questo Pokémon la respinge con forza. Se questo avviene durante la MODALITÀ CATTURA, una parte della Finestra Pokémon si scoprirà. Svelando l'intera finestra, apparirà il Pokémon che prima veniva mostrato solo in silhouette.

Corsie potenzia-palla
La corsia potenzia-palla si illumina ogni volta che la palla ci passa attraverso. Quando si accendono tutte e tre le luci, la palla si potenzierà per una certa quantità di tempo. Usando gli stessi comandi assegnati alle alette, potrai spostare le luci accese a destra o a sinistra.

Display RIPESCA-PALLA
Quando è acceso, la palla viene rimessa in gioco.

Elica
Fai girare l'elica per caricare il Tuonometro.

Frecce Cattura
Ogni volta che la palla fa il giro a destra si accende una freccia. Per attivare la MODALITÀ CATTURA devono illuminarsi due o più frecce.

Frecce Evoluzione (Rubino)
Una freccia si illumina ogni volta che la palla fa il giro a sinistra. Accendi tutte e tre le frecce per trasformare il POKéMON-MARKET nel CENTRO POKéMON.

Frecce Evoluzione (Zaffiro)
Una freccia si illumina ogni volta che la palla fa il giro a sinistra. Accendi tutte e tre le frecce per far apparire sullo schermo TV la scritta EVO.

Giro dell'UOVO (Zaffiro)
Se la palla imbocca il giro dell'UOVO arrivando fino al podio, si accende una luce.

GULPIN (Rubino)
Colpisci il LiNOONE che si sporge sul lato sinistro, apparirà così un GULPIN. Servono tre GULPIN per attivare la **Modalità Giramondo**.

Interruttore di CHIKORITA (Rubino)
Quando colpisci il suo interruttore, CHIKORITA userà FOGLIELAMA.

Interruttore di MINUN (Zaffiro)
Colpisci l'interruttore di MINUN per far sparire la sua barriera elettrica. Se colpisci anche l'interruttore di PLUSLE, la barriera svanirà completamente.

Interruttore di PELIPPER (Zaffiro)
Colpisci il suo interruttore per aumentare il MOLTIPLICA-BONUS. PELIPPER guarderà da un'altra parte per un po'.

Interruttore di PLUSLE (Zaffiro)
Colpisci l'interruttore di PLUSLE per far sparire la sua barriera elettrica. Se colpisci anche l'interruttore di MINUN, la barriera svanirà completamente.

Interruttore di SEEDOT (Zaffiro)
Colpisci il suo interruttore con la palla per far comparire un SEEDOT. Tre SEEDOT attiveranno la **Modalità Giramondo**.

Interruttore di ZIGZAGOON (Zaffiro)
Se colpisci il suo interruttore, ZIGZAGOON entrerà in azione. In questa circostanza sarà proprio ZIGZAGOON a suggerirti quando premere il pulsante A per rallentare e fermare la SLOT.

Interruttore MOLTIPLICA-BONUS (Rubino)
Moltiplica il punteggio bonus a seconda di quante volte viene colpito prima che la palla venga persa.

LINOONE (Rubino)
Quando vengono colpiti da FOGLIELAMA, due LINOONE si affacceranno, uno sul lato destro e uno sul lato sinistro.

Luce SLOT
Quando la palla passa attraverso la corsia di uscita o di ritorno, si accenderà la luce SLOT corrispondente. Se riesci ad accendere tutte e quattro le luci, si aprirà la buca al centro del flipper e, tirandoci dentro la palla, inizierà la **Modalità Slot**.
Le luci accese possono essere spostate a destra o a sinistra usando gli stessi comandi assegnati alle alette.

MAKUHITA (Rubino)
Colpisci con la palla il LINOONE che si trova sul lato destro proprio mentre si sporge. MAKUHITA guarderà da un'altra parte e potrà deviare la palla con un pugno.

NUZLEAF (Rubino)
Questo Pokémon farà un capitombolo ogni volta che viene colpito. Se lo colpisci qualche volta di seguito, NUZLEAF creerà un ponte, completando così il suo giro.

PELIPPER (Zaffiro)
Quando PELIPPER guarda da un'altra parte, fai fare il giro dei gettoni alla palla: PELIPPER la afferrerà con il suo grande becco portandosela via con sé.

PIKACHU
Quando il Tuonometro è carico, PIKACHU respingerà la palla se essa imbocca la corsia di uscita. PIKACHU può essere spostato a destra o a sinistra utilizzando i comandi assegnati alle alette.

Podio dell'UOVO (Rubino)
L'UOVO di Pokémon si trova qui. Se, colpendolo ripetutamente, fai andare CYNDAQUIL all'interno del podio, l'UOVO si schiuderà.

Podio dell'UOVO (Zaffiro)
Una luce del Podio dell'UOVO si illumina ogni volta che la palla vi passa attraverso. Quando tutte e quattro le luci sono accese l'UOVO si schiuderà.

POKéMON-MARKET/CENTRO POKéMON (Rubino)
Apri la porta scorrevole del POKéMON-MARKET colpendola con la palla. Una volta aperta, entra nel Market per andare a fare la tua spesa di strumenti. Durante la MODALITÀ EVOLUZIONE, il POKéMON-MARKET si trasforma in CENTRO POKéMON.

Potenzia-palla (Rubino)
Colpisci NUZLEAF ripetutamente: ogni volta farà un capitombolo e, alla fine, si aggrapperà all'altra sponda del suo giro fungendo da ponte. La palla potrà così fare un giro completo e prendere lo strumento. Il potenziamento della palla permarrà per un certo lasso di tempo.

Segnapunti di cattura
Ogni volta che un Pokémon viene preso in MODALITÀ CATTURA o **Modalità Uovo**, si accende un segnapunti fatto a forma di Poké Ball. Se riesci a far evolvere un Pokémon si accenderanno due segnapunti di cattura. In MODALITÀ CATTURA, una volta apparso il Pokémon, dovrai colpirlo con la palla in modo da far apparire le lettere PR, EN e DI (PRENDI).

Segnapunti MOLTIPLICA-BONUS (Rubino)
Il segnapunti visualizza il numero di volte che hai colpito l'interruttore MOLTIPLICA-BONUS. Quando la palla viene persa, il punteggio bonus viene moltiplicato per questo numero.

Segnapunti MOLTIPLICA-BONUS (Zaffiro)
Il segnapunti visualizza il numero di volte che hai colpito l'interruttore di PELIPPER. Quando la palla viene persa, il punteggio bonus viene moltiplicato per questo numero.

SHARPEDO (Rubino)
Quando due o più Frecce Cattura sono accese, tira la palla nelle fauci di SHARPEDO per attivare la MODALITÀ CATTURA.

WAILMER (Zaffiro)
Quando due o più Frecce Cattura sono accese, tira la palla in bocca a WAILMER per attivare la MODALITÀ CATTURA.

RICONOSCIMENTI

Director
Masaru Kuribayashi

Programmers
Tsuyoshi Matsumoto
Masamitsu Takami
Noriaki Teramoto

Graphic Designers
Arito Chujo
Koji Kiriyama
Norichika Meguro
Masanori Nishishita
Noriko Shibuya
Naomi Sanada
Hiroshi Tanigawa
Tomoki Miyazaki
Masaru Kuribayashi

Sound Composition
Kazuya Suyama
Ayumi Sano

Pokémon Voices
Ikue Otani
Satomi Kohrogi

Artwork
Fujiko Nomura
Yasuko Takahashi
Mizue Hagiwara
Akiko Hirono

Illustration
Norichika Meguro

Special Thanks
Yuuri Sakurai
Hiroki Enomoto
Ken Sugimori
Go Ichinose
Junichi Masuda
Takao Nakano
Azusa Tajima
Takemoto Mori
Masafumi Mima
Tomotaka Komura
Kenjiro Ito
Takanao Kondo
Rui Kawaguchi
Gail Tilden
Melinda Porter
Jim Wornell

Coordinators
Kyoko Watanabe
Retsuji Nomoto

Progress Coordinators
Daisuke Hara
Taeko Suzuki

English Localisation
Hiro Nakamura
Seth McMahill

Task Managers
Hitoshi Yamagami
Gakuji Nomoto

Producers
Hirayuki Jinnai
Takehiro Izushi
Makoto Nakayama
Hatao Ogata
Hiroaki Tsuru

Executive Producer
Satoru Iwata

Executive Producer
Tsunekazu Ishihara

European Version

Localisation Producer
Kayo Sadahisa

Manual Localisation and Layout
Elena Nardo
Andrea Salvi
Roby Bonomo

Silke Sczyrba
Daniela Schmitt
Martina Taxis
Jens Peppel
Carolin Fickert
Adrian Michalski
Nadine Straub
Sascha Nickel
Mario Kraus
Manfred Anton
Peter Swietochowski
Rudi Schnitzer

Sistema di classificazione per età PEGI

Categorie di classificazione per età

NOTA: Vi sono differenze locali.

Descrizione del contenuto

LINGUAGGIO VOLGARE

DISCRIMINAZIONE

DROGA

PAURA

CONTENUTO SESSUALMENTE ESPLICITO

VIOLENZA

Per maggiori informazioni sul sistema di classificazione PEGI (Pan European Game Information) visitare il sito:

http://www.pegi.info

Nintendo®
PRINTED IN GERMANY